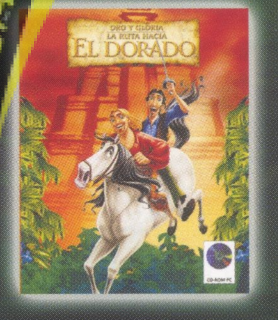
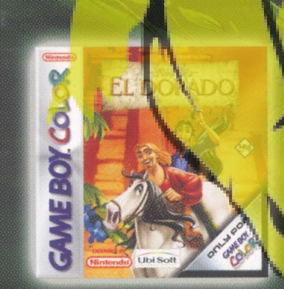

Nº 10
495 ptas. (2,98 euros)
Enero 2000
NORMA Editorial
¡Aquí están tus cómics!
¡Dibus!
VOTA LOS 1os PREMIOS DIBUS
...y GANA
1 Viaje a los estudios Disney en EEUU
1 Súper ordenador multimedia
5 PLAYSTATION 2
...Y MUCHOS PREMIOS MÁS
Entrevista a: Carlos Grangel
Diseñador de personajes de El Dorado
Liga Pokémon ¿TE APUNTAS?
ESCANEADO REALIZADO POR @ FAFNIR98

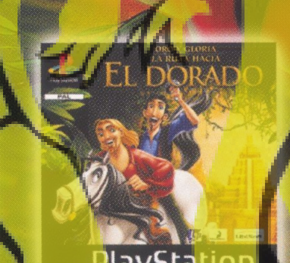


A LA VENTA EN DICIEMBRE

a fabulosa Ciudad del Oro
e espera al final de la Aventura!

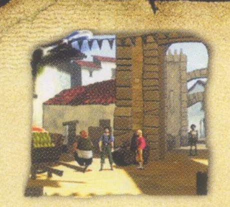






uego
de aventuras
completamente
traducido
al Español.





- Tulio y Miguel son los dos héroes de la película "La Ruta hacia El Dorado".
- Síguelos a través de sus fantásticas aventuras: Desde su huida de España, pas por la selva amazónica, hasta las puertas de El Dorado.
- Una historia llena de humor contada por Tulio y Miguel.
- Resuelve los numerosos puzzles del juego y evita las trampas para poder alcar la Ciudad del Oro.
- Recorre 8 mundos fascinantes, entre los que se incluyen España, el Barco y la Selva
- Decorados y escenarios mágicos con texturas extraídas de la película.

www.ubisoft.es














¡Dibus! 10

¡DIBUS! Nº10
Enero 2001

Director: Óscar Valiente
Redactora Jefe y Coordinadora: Mary Molina
Jefe de Maquetación: Samuel García
Maquetación: Jordi Pérez [illegible]
Colaboradores: [illegible], Jose Luis [illegible]greda, Fénix studio, Núria Peris, [illegible] Portela, David Ramírez, César Sánchez, JuanJo Sa[illegible] Daniel Torres, Tremendo Estudio, Bernardo Vergara, [illegible]e Vicente, Abel Carrasco, David Guerra, Kenny Ruiz (Es[illegible]OSO cómic), Eulàlia Dolz, Nintendo Acción.
Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Director Comercial: Ramon Comas
Editor: Armand Zoroa
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Jefe de Producción: Ma[illegible] Martí
Coordinación de Producción: [illegible]lor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Martín Garcés y David Guerra.
Contabilidad: Rosa García y [illegible] Coll
Dpto. Comercial: Ana N[illegible]rio, Mª del Mar Rodríguez, David Martín y Jordi Burgués
Venta por correo: Montserrat Magri[illegible] Tel.: 902 120 144.
Distribución: Xavi Domènech, [illegible]ares Huertas, Pablo Hernández, José Antonio López y Sergio Gómez
Prensa y Comunicación: Josefina Blaya

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - [illegible]
Tel.: 93 303 68 2[illegible] [illegible] 93 303 68 31
dibus@norma-[illegible]

Marketing y Publicidad

Directora de Marketing:
Mayte Expósito
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31
exposito@norma-ed.es

Assistant de Marketing:
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36
marketing@norma-ed.es

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
Hobby Press (Tel.: 902 11 13 [illegible]5)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-12125-2000

Solicitado el control OJD



www.norma-ed.es

Bienvenido

¡Llegan los **Primeros Premios Dibus**! En ellos podrás votar a tus series, personajes y dibujantes preferidos y además... ¡ganar fantásticos premios! El primer premio que sorteamos es un **viaje** de ensueño, una visita a los espectaculares **Estudios Disney** en Estados Unidos. También puedes ganar un **superordenador** con impresora y conexión a Internet, ¡para que te pasees por la Red, dibunavegante! y unas cuantas **Playstation 2**, para que lo pases en grande con los juegos más nuevos y espectaculares. Pero esto no se acaba aquí, dibucolegas, porque habrá muchos premios más. No te pierdas este impresionante acontecimiento, del que te iremos informando número a número. Síguenos, y ¡participa en los **Primeros Premios Dibus**!

SUMARIO:





Los cómics de DiBUS

[[El Noticiero]]

PELI DE HARRY POTTER EN EL 2001

Tal como lo leéis, dibucolegas, el increíble personaje de los libros de **J.K. Rowling** llegará a los cines españoles el 30 de noviembre del 2001. Sí, ya sabemos que todavía falta bastante, pero... ¡es una noticia bomba! Por si no conocéis a **Harry Potter** os diremos que es un mago de 13 años muy poderoso, pero también un niño que vive en casa de sus tíos *muggles* (humanos) y con unos amigos geniales que son **Hermione**, **Ron** y **Hedwig** (su lechuza). Montado en su escoba, la **Nimbus 2000**, **Harry** recorre los cielos siempre metido en emocionantes aventuras.

DIBUS EN JUVENALIA Y EL FESTIVAL DE LA INFANCIA I LA JOVENTUT

¡Atención dibucolegas! si vais a Juvenalia (Madrid, del 20 al 31 de diciembre) o al Festival de la Infancia i la Joventut (Barcelona, 26 de diciembre al 4 de enero) allí nos encontraréis. No nos perdáis de vista durante las Fiestas si asistís a uno de estos dos grandes acontecimientos.



LA RUTA DE LOS DINOSAURIOS

Si queréis ver auténticos fósiles y restos de huellas de estos fantásticos animales, en la comunidad autónoma de **La Rioja** hay un montón. Esta ruta empieza en el espectacular cañón de Leza y los restos que vamos a empezar a encontrar son del Cretácico, un periodo posterior al Jurásico. Hace 120 millones de años los dinosaurios también se pasearon por nuestras tierras. Más información en: **www.larioja.com/turismo**.



LLEGA FOSSIL, NUEVA EXTENSIÓN DEL JUEGO DE CARTAS DE POKEMON

Desde el 11 de diciembre, ya están disponibles los dos nuevos mazos temáticos y los sobres de esta nueva extensión del juego de cartas. **Devir** no ha tardado en sacar a la venta esta segunda extensión, en la que podréis encontrar Pokémon como **Magmar** o **Kabutops**. El nuevo año está lleno de sorpresas y también de nuevos lanzamientos. ¿Cuál será el próximo?



Lupo Alberto

Cartoon Network

Extraído del cómic con el mismo nombre, **Lupo Alberto** es un lobo bastante pillastre que intenta, por todos los medios, hacerse con un par de gallinas... ¡lástima que siempre se tropiece con un inmenso perro guardián que le estropea el plan!



PINOCHO

Disney Channel

¿Puede una película hecha en el año 1940 resultar fascinante? ¡Por supuesto! PINOCHO, sin duda, es un clásico del cine de animación. Gracias a la magia de un hada, el muñeco de madera creado por el carpintero **Geppetto** cobra vida, y a partir de entonces se encontrará con increíbles aventuras. **Pinocho**, **Geppetto** y **Pepito Grillo** os esperan el 24 de diciembre a las 21 horas en **Disney Channel**.



Navidades NICKELODEON

Nickelodeon

Para celebrar estas fechas, **Nickelodeon** te ha preparado una programación especial en la que puedes ver los episodios especiales de Navidad de las mejores series de este canal. Así, LOS THORNBERRYS, ¡OYE ARNOLD!, REN Y STIMPY, LOS CASTORES CASCARRABIAS y demás te esperan el 25 de diciembre para que pases un día de Navidad de lo más divertido.





LA NUEVA FAMILIA ADDAMS

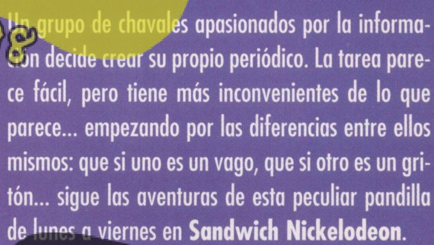
Fox Kids

Gómez Addams tiene una familia muy... peculiar. Su mujer, **Morticia**, es una mujer fatal por la que pierde la cabeza, y **Fétido**, su hermano, es un chalado de mucho cuidado. Por si fuera poco, sus hijitos **Miércoles** y **Pugsley** no son dos joyas precisamente... y además tienen una mano viviente rondando por la casa. ¿Qué más se puede pedir?



LA PANDILLA PLUMILLA

Nickelodeon



Un grupo de chavales apasionados por la información decide crear su propio periódico. La tarea parece fácil, pero tiene más inconvenientes de lo que parece... empezando por las diferencias entre ellos mismos: que si uno es un vago, que si otro es un gritón... sigue las aventuras de esta peculiar pandilla de lunes a viernes en **Sandwich Nickelodeon**.



EERIE, INDIANA

Fox Kids

Un pequeño pueblecito residencial parece, a primera vista, tranquilo. Pero cuando resulta que es demasiado tranquilo, puedes empezar a preocuparte. **Eerie, Indiana** es un lugar en el que nunca sabes qué ocurre realmente, y los misterios acechan en cada esquina... aunque no lo veas. No te pierdas esta fantástica serie los fines de semana en la **Zona Foxtergeist** de **Fox Kids**.

LA MEDIA HORA DE CHUCK JONES

Cartoon Network

Siempre se habla de directores y actores, pero... ¿quién es súper importante en los dibujos animados? ¡El animador, claro! **Chuck Jones** es uno de los animadores más importantes del mundo de los dibus, y es el papá de criaturas tan famosas como **Bugs Bunny**, el **Diablo de Tasmania** o el **Correcaminos**. **Cartoon Network** dedica, cada día de la semana, media hora a repasar la trayectoria de uno de los dibujantes más importantes del universo de los dibujos animados.



UNA VAMPIRA MUY MONA

Disney Channel

Mona es una niña de unos 10 años con una imaginación desbordante, y con una pasión: monstruos, alienígenas y demás bichos. Junto a sus dos inseparables amigos, **Mona** lucha, un capítulo tras otro, contra terribles seres que pretenden dominar el mundo... ¡al menos, dentro de su cabeza! No te pierdas el estreno de esta serie el 26 de diciembre a las 19:30 horas.

ESTRENO DE CINE

FIESTA DE LA NIEVE

Imagínate por un momento que en pleno invierno cae una enorme tormenta de nieve y, gracias a ese mal tiempo, no puedes ir al cole. ¿Guay, verdad? El *snow day* (fiesta de la nieve) es una tradición en Estados Unidos, y los chicos y chicas esperan durante todo el invierno que llegue un día así para poder desmadrarse jugando con la nieve.

Precisamente de un *snow day* trata esta peli. Los protagonistas son tres hermanos que tienen preocupaciones distintas; así, **Hal**, de 15 años, sólo piensa en conquistar a la chica de su vida, **Claire Bonner**... lástima que ésta tiene un ex novio celoso llamado **Superjock**, que es un matón de cuidado. Su hermana **Natalie**, con diez años, sólo piensa en poder hacer un día más sin cole, pero sus planes se pueden ver frustrados por un enemigo temible: el **Hombre Quitanieve**, un malvado tipo al volante de una máquina quitanieves que amenaza desde siempre los días sin colegio de los escolares. Por último, el pequeño **Randy**, de cuatro años, sólo quiere salir a jugar con la nieve. El *snow day*, al ser una fiesta tan improvisada, es un día mágico, en el que todo puede suceder... ¡y sucede! **Hal** se decide a decirle algo a **Claire**, con los riesgos que eso supone, y **Natalie** reúne el coraje suficiente para enfrentarse al terrible **Hombre Quitanieves**. Lo malo es que sus respectivos planes salen mal, y ahora tienen dos problemas: **Superjock** y el **Quitanieves**. Ahora tienen dos salidas: rendirse... o triunfar.

Esta peli es la cuarta colaboración entre la productora **Paramount Pictures** y **Nickelodeon**, después de éxitos como **RUGRATS, AVENTURAS EN PAÑALES**. No te pierdas este divertido film estas Navidades... ¡A ver si hay suerte y puedes tener tu propio *snow day*, dibucolega!



El Mando

Las otras SERIES

→ Antena 3
- Futurama

→ La 2
- Digimon
- Kang[illegible]

→ Tele 5
- Pokémon

→ Disney Channel
- Hercules
- La tropa Goofy

→ Canal 33
- Bola de Drac

→ Fox Kids
- La princesa Sissi
- X-Men

→ Nickelodeon
- Bob Esp[illegible]
- Los T[illegible]berrys

→ Cartoon Network
- Johnny Bravo
- Vaca y Pollo

Bola de Drac

Johnny Bravo

CARTOON NETWORK


"Su imaginación no tiene límites"
Tweenies™
los vídeos
a la venta el 25 de octubre
BBC
Listos para Jugar con los Tweenies™
Family Video
BBC
Tweenies™
¡Es hora de cantar!
Family Video
con 23 divertidas canciones
a la venta el 22 de noviembre
Películas inéditas en TV.
PVP recomendado 1.995 c/u.
"un nuevo show musical lleno de color"
Family Video
Tweenies © BBC 1998
© BBC Worldwide Limited 1999. Tweenies ha sido producido por Tell-Tale Productions para BBC.
BBC

La pandilla de Dibu

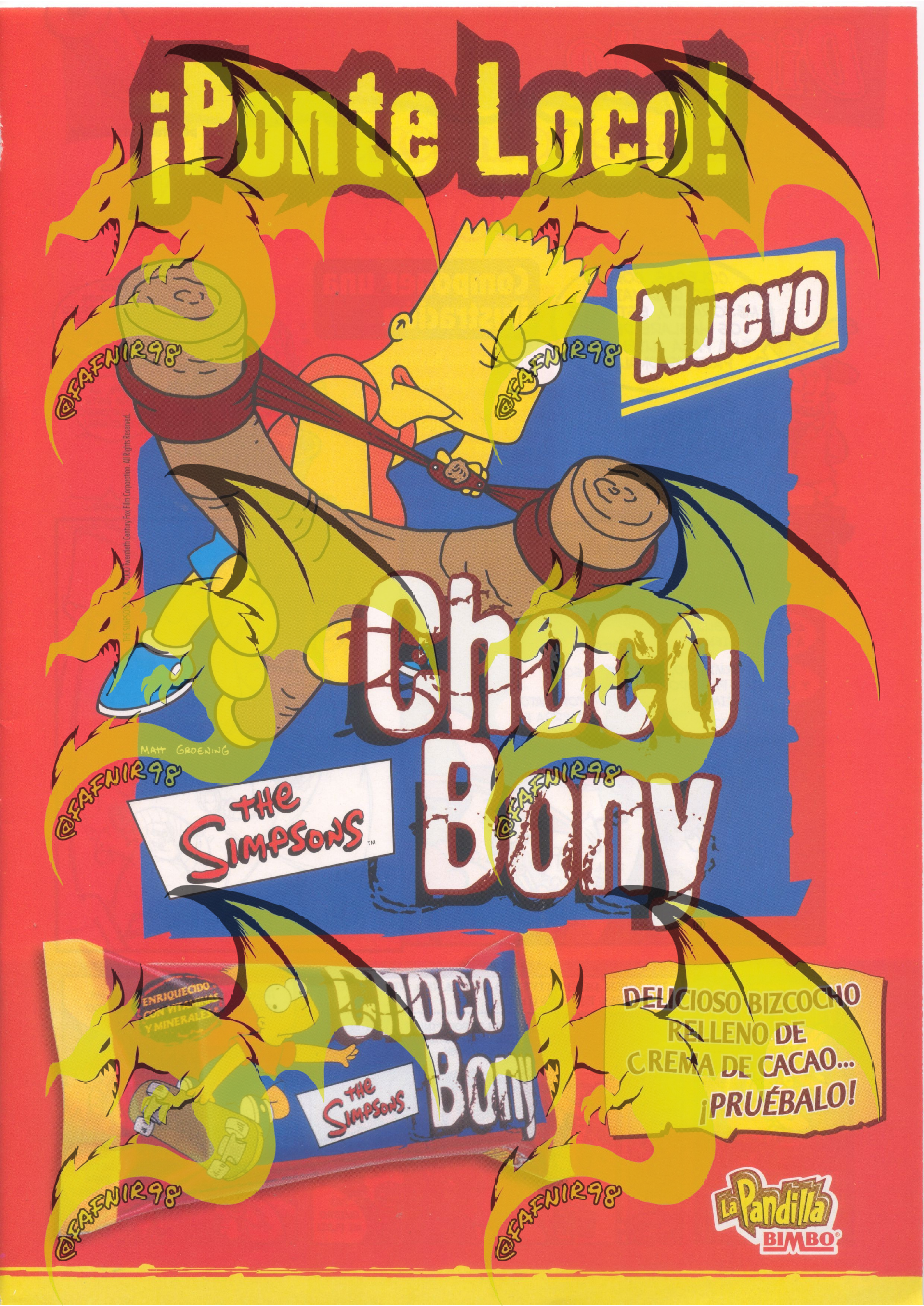
Entinta y colorea a Dibu

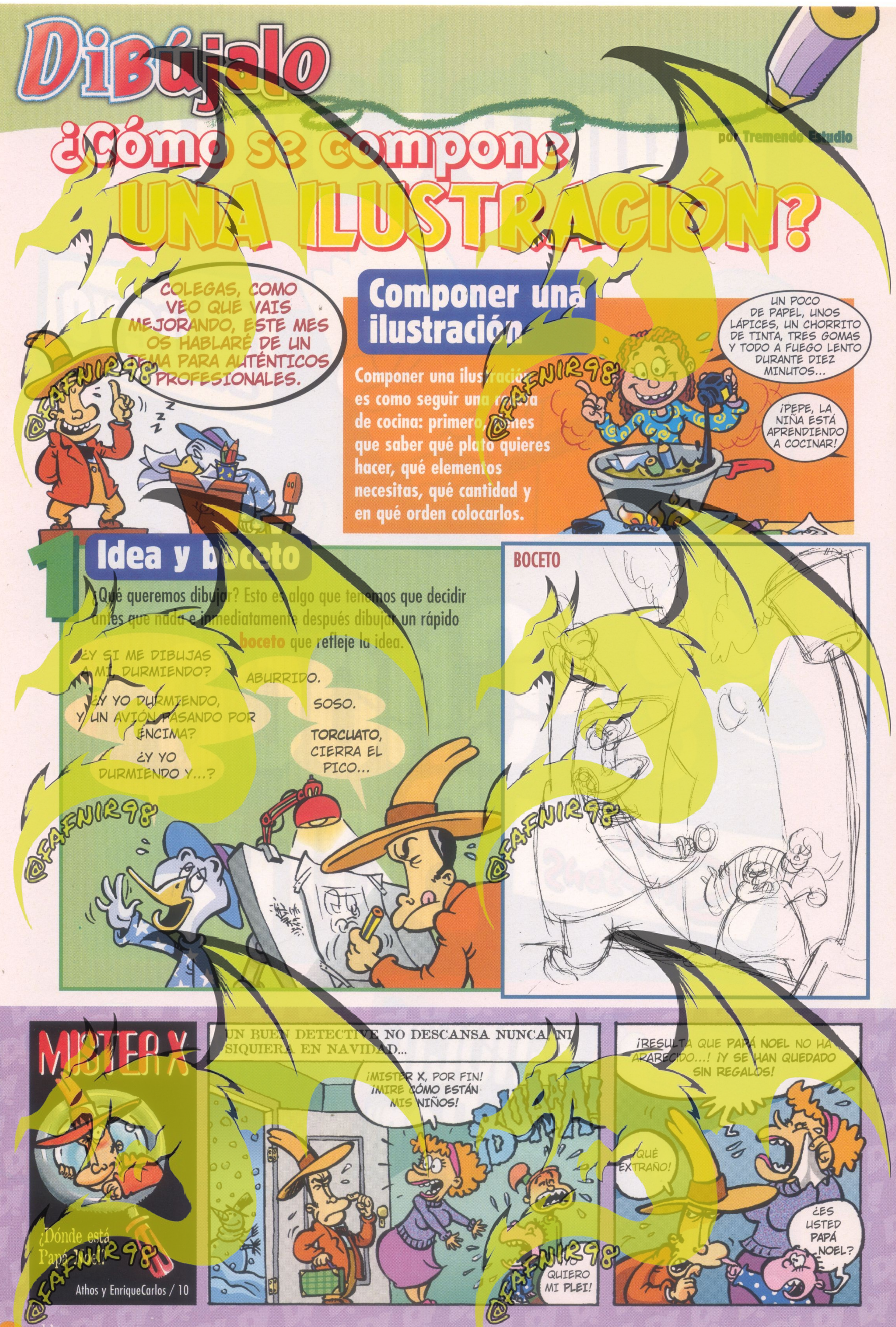
Nuestro **Dibu** se ha metido hoy en un **Dibuportal** nuevo, que le ha hecho recorrer la isla de las **Dibupelículas** y ha salido hecho todo un agente secreto. Pero todavía no le han visto ni **Piu** ni **Pin**. ¿Les damos una sorpresa y nos ayudas a repasar y a colorear a **Dibu**?



La evolución de Dibu

Como habréis podido observar, **Dibu** ha ido cambiando un poquito. Y es que ha crecido con nuestra revista; fijaos bien. Al principio era más bajito y regordete, después se fue estirando y adelgazando cada vez más, hasta convertirse el duende elástico y larguirucho que conocemos. ¡Aquí le tenéis!


¡Ponte Loco!
Nuevo
Choco Bony
Matt Groening
The Simpsons™
THE SIMPSONS™ & © 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
Enriquecido con vitaminas y minerales
Choco Bony
The Simpsons
DELICIOSO BIZCOCHO RELLENO DE CREMA DE CACAO... ¡PRUÉBALO!
La Pandilla BIMBO®
@FAFNIR98



Dibújalo
por Tremendo Estudio
¿Cómo se compone
UNA ILUSTRACIÓN?
COLEGAS, COMO VEO QUE VAIS MEJORANDO, ESTE MES OS HABLARÉ DE UN TEMA PARA AUTÉNTICOS PROFESIONALES.
Componer una ilustración
Componer una ilustración es como seguir una receta de cocina: primero, tienes que saber qué plato quieres hacer, qué elementos necesitas, qué cantidad y en qué orden colocarlos.
UN POCO DE PAPEL, UNOS LÁPICES, UN CHORRITO DE TINTA, TRES GOMAS Y TODO A FUEGO LENTO DURANTE DIEZ MINUTOS...
¡PEPE, LA NIÑA ESTÁ APRENDIENDO A COCINAR!
1 Idea y boceto
¿Qué queremos dibujar? Esto es algo que tenemos que decidir antes que nada e inmediatamente después dibujar un rápido boceto que refleje la idea.
¿Y SI ME DIBUJAS A MÍ DURMIENDO?
ABURRIDO.
¿Y YO DURMIENDO, Y UN AVIÓN PASANDO POR ENCIMA?
SOSO.
¿Y YO DURMIENDO Y...?
TORCUATO, CIERRA EL PICO...
BOCETO
MISTER X
¿Dónde está Papá Noel?
Athos y EnriqueCarlos / 10
UN BUEN DETECTIVE NO DESCANSA NUNCA, NI SIQUIERA EN NAVIDAD...
¡MISTER X, POR FIN! ¡MIRE CÓMO ESTÁN MIS NIÑOS!
¡YO QUIERO MI PLEI!
¡RESULTA QUE PAPÁ NOEL NO HA APARECIDO...! ¡Y SE HAN QUEDADO SIN REGALOS!
¿QUÉ EXTRAÑO!
¿ES USTED PAPÁ NOEL?



2 Elementos

Con la idea esbozada, reunamos los elementos necesarios para el dibujo. Recuerda que no solo están las figuras, **el fondo es fundamental.**

3 Puntos de interés

Ahora toca decidir cuál de los elementos que aparecen va a ser el más importante, en el que queremos que se fije primero el lector cuando vea la ilustración. Elegimos a Mister X, él será nuestro protagonista de la escena, así que lo colocamos más grande, en primer término.

OJO!

Puedes poner dos o tres puntos de interés pero recuerda que siempre tendrá que ser uno el que más destaque.

4 Recorrido Visual

Es algo así como cuando vas con el cole a un museo y tu profe te va llevando sala por sala explicándote lo que vas viendo. Pues bien, tú eres ahora quien tienes que marcar un recorrido en tu ilustración para que quien la mire lo haga en el orden que tú quieras y se pare donde tú digas.

MAL: No pongas nada delante, como el coche.

MAL: Hay dos puntos de interés y no se sabe a cuál mirar.

BIEN: La lupa sabe qué camino seguir.





5 Luces y color

Con la ilustración ya acabada a lápiz, sólo queda entintarla y darle color. Pero recordad que el color y las luces deben también ayudar al **recorrido visual**. Así que, colores más fuertes y más iluminación para nuestro punto de interés.











Pasa el rato con el pato Torcuato

¡SORPRESAAA!

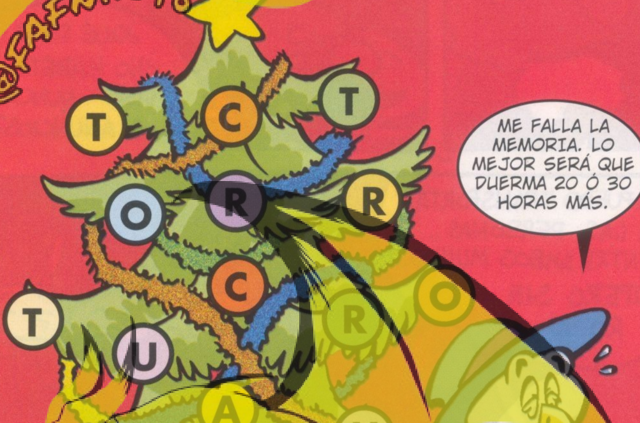
Torcuato ha partido en cuatro trozos el roscón de reyes. Fíjate bien y averigua en qué trozo se esconde el elefante de plástico que trae como regalo. Después descubre el camino a seguir para cogerlo.



SOLUCIÓN: 3B

¡VAYA LÍO!

Torcuato ha decorado un precioso árbol de Navidad. En cada bola ha puesto una letra para que pueda leerse su nombre, pero se ha hecho un lío. ¿Puedes ayudarle marcando una línea entre las bolas, de arriba a abajo y de la forma más corta, para que se lea la palabra Torcuato?



EL ENIGMA

"Lo veo todo negro"

La noche del cinco de enero me llamó **Bárbara** muy asustada: había pillado a los Reyes Magos en su casa. Pero su sorpresa fue ver que en vez de dos reyes blancos y uno negro, ¡los tres eran negros! Esto llevó a pensar a Bárbara que eran tres ladrones farsantes haciéndose pasar por los Reyes Magos.

Mi labor era detenerlos y llevarlos a comisaría pero cuando llegué, en el salón de la casa de **Bárbara** descubrí varias pistas por las que deduje que no eran farsantes, sino los auténticos tres Reyes Magos de Oriente, tal y como ellos insistían.

¿Que cómo lo supe? **Fíjate bien en esta foto que saqué del caso, y podrás hallar la clave.**



SOLUCIÓN: Los Reyes Magos entran normalmente por las ventanas, pero las de la casa de Bárbara tienen rejas, por lo que tuvieron que entrar por la chimenea, poniéndose negros de hollín.

PSST! EL CHIVATAZO

Que me han dicho que si queréis flipar y aprender de uno de los mejores ilustradores, echéis un vistazo a la obra de **Norman Rockwell**.




Zoé, en el país de las hadas
Guión y color: Vergara Dibujo: Ágreda
NUESTRO REY ESTÁ PERDIENDO LOS PODERES MÁGICOS QUE LE HACEN ÚNICO ENTRE TODOS LOS LEPRICANOS...
...SI QUERÉIS RECUPERAR A LA NINFA ONDINA SANA Y SALVA, ZOÉ HA DE ACOMPAÑARME A SU MUNDO EN BUSCA DE LA ÚNICA COSA QUE PUEDE DEVOLVER LA ENERGÍA A SU MAJESTAD...
¿Y NO PODÍAIS HABERLO PEDIDO EDUCADAMENTE SIN NECESIDAD DE ARMAR TANTO JALEO?
SÍ... YA... PERO ¿Y LA EMOCIÓN? ¿Y LA AVENTURA?
¿Y CUÁL ES ESE PRODUCTO MILAGROSO QUE TENEMOS QUE TRAER?
¡SSSH!
ACÉRCATE...
BSSS...
BISS
BSSS...
¿CEREALES PARA EL DESAYUNO?
JA JA JA JA JA
¿QUÉ PASA? ¿NO HABÉIS VISTO NUNCA LOS ANUNCIOS?
¡BASTA DE CHÁCHARA! ¿ERES VERGONZOSA, ZOÉ?
EU... NO... ¿POR QUÉ?
PORQUE...
...PUEDO TRANSPORTAR A LAS PERSONAS... ENTRE AMBOS MUNDOS ¡PERO SIN ROPA!
JA JA JA JA JA JA
JI JI
VERGARA+ÁGREDA 2000


¡OTRA FORMA DE HACERTE CON TODOS!
POKéMON PINBALL™
¡TIEMBLA CON EL NUEVO POKéMON PINBALL™!
Es rápido y divertido. Y, por primera vez, ¡podrás atrapar a los 150 Pokémon en un solo juego! Golpea la bola y mejora tu récord. Prepárate para temblar. Porque, con Pokémon Pinball, tu Game Boy tendrá también la capacidad de vibrar. Dale a la bola con Pokémon Pinball.
GAME BOY COLOR
Nintendo
pokemon.nintendo.es
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.© 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.© 2000 Nintendo
@FAFNIR98

La animación "MADE IN SPAIN"

Pues sí, dibucolegas. En nuestras tierras también se hacen dibujos animados y muy interesantes, por cierto... algunas de estas series las podemos ver en la tele, otras van directamente al mercado del vídeo... vamos a conocer un poco más algunas de las producciones que hacen nuestros estudios.

Por Mary Molina

Twipsy

¿Nunca te has preguntado cómo podría ser el servicio de mensajería de Internet? ¿Por qué los mensajes llegan tan rápido? Puedes encontrar la respuesta a todo esto en **Twipsy**, la nueva serie del estudio de **Mariscal** que llega con mucha fuerza desde las cadenas autonómicas.

El oficio de **Twipsy** es repartir e-mails, y al igual que todos sus compañeros corre rápidamente por el ciberespacio para entregar el mensaje. El **Control Central** distribuye y controla a los mensajeros, que algunas veces se despistan un poco como **Twipsy**, ya que de vez en cuando entra en el mundo de los humanos y juega con los niños **Nick**, **Albert** y **Lissie**. Los personajes del Mundo Real y del ciberespacio se van conociendo en cada capítulo y... ¡se lo pasan en grande! Nuestros protas saben que cuando navegan por Internet allí están **Twipsy** y sus compañeros, repartiendo envíos sin parar. En esta serie todo el mundo de la Red está hecho por ordenador y las carreras de los mensajeros las vemos como si fuéramos nosotros los que viajamos a gran velocidad. Pero no todo son flores en Internet... extrañas criaturas acechan la Autopista de la Información como los **Come-datos** (imagínáoslo), los **Rumori-Rumori** (distorsionan la información de la Red) o los **Caza-Emails**, que se comen los mensajes. Pero no os preocupéis, que para defendernos están los **Ciberchicos Buenos**, los **Antipiratas** y **Los Guardias de Seguridad**. ¡Si ves esta serie, tu concepto de Internet va a cambiar!

Twipsy nació...

Como mascota de la **Expo2000 de Hannover**, en Alemania. Una cadena de televisión de ese país encargó a **Estudio Mariscal** una serie de dibujos animados y ¡aquí la tenemos! La idea era hacer una serie en la que el lenguaje de Internet fuera lo más normal del mundo y darlo a conocer a vosotros, dibucolegas.



¿Quién ha hecho esta serie?

Mariscal, el conocido diseñador de Cobi, la mascota de los Juegos Olímpicos de Barcelona de 1992, es el creador de Twipsy y sus amigos. Los guiones los ha hecho Patty Marx y los capítulos se han realizado enteritos en Muviscal, la compañía de animación que nació gracias a Twipsy.

¿Y dónde la dan?

En muchas de las cadenas autonómicas que conoces, como TV3 (desde el 18 de noviembre, sábados y domingos a las 11,30 aprox.), Canal9 (desde el 11 de noviembre, fines de semana a las 10), ETB (desde finales de noviembre), Tele Madrid (desde el 7 de noviembre, cada día a las 8,30 aprox.) y TV de Canarias (desde mediados de diciembre).





Un montón de aventuras les sucederán a los personajes de esta original serie. El inconfundible estilo de Mariscal es uno más de los atractivos.



MARCELINO PAN Y VINO

Al pequeño **Marcelino** lo abandonaron delante de la puerta de un monasterio cuando era un bebé. Los monjes se encargaron de él y lo cuidaron como si fuera su hijo. El niño tiene mucha imaginación y demuestra su ingenio cada día que pasa. Le encantan los animales y hacer amigos, lo que ocurre es que **Marcelino** hace toda clase de amigos como las ratas del desván o el fantasma de la azotea... También tiene amigos más "normales" como **Candela**, una compañera inseparable que le acompaña en todas sus divertidas aventuras.

Pero un día **Marcelino** descubre que puede hablar con "el hombre pobre del desván" a quien le ofrece pan y vino para que no pase hambre ni sed. Otras veces le cubre con una manta para que no pase frío. Como **Marcelino** no tiene apellidos, este hombre le bautiza como **Marcelino Pan y Vino**.

El origen de Marcelino

Esta serie de dibujos animados de 26 capítulos está basada en la historia original de **José María Sánchez Silva**, escrita en 1953. Pocos años después, esta historia se traducía a 33 idiomas y se publicaban más de 150 ediciones. Además, ha tenido versión en imagen real como película en 1955, que ganaría dos premios en 1957 y en 1968.

¿Quién ha hecho esta serie?

Los diseños son obra de **José Luis Moro**, que en los años 60 y 70 dio vida a **La Familia Telerín**, unos personajes de dibujos animados que, cada día, daban las buenas noches a los niños desde la tele. La serie la ha producido **VipToons** y es una coproducción en la que han participado compañías italianas, francesas e incluso japonesas.

¿Y dónde la dan?

Todos los fines de semana por la mañana, en TV1.

Marcelino, además de hablar y entenderse con los animales, tiene un amigo muy especial en el desván, al que le lleva siempre pan y vino.



Ha llegado el invierno en **Numerolandia** e **Infinit** no ha ido hoy a la escuela... ¿Qué está pasando? Algo extraño está a punto de ocurrir estas Navidades y los habitantes de este particular país están a punto de descubrirlo...

Infinit es el ayudante del profesor **Aristóteles** y un poquito torpe. Pero esta noche se ha quedado dormido y ha llegado tarde a la cocina, donde ha armado tal alboroto que lo ha dejado todo fuera de lugar. Como está tan avergonzado, **Infinit** escapa de la escuela y llega a trompicones al bosque, donde le espera la aventura más fantástica que jamás se hubiera atrevido a soñar.

¿De dónde ha salido?

La noche mágica fue un capítulo especial de **Navidad** de una serie llamada **10+2** que se emitió en la cadena autonómica TV3. Estas navidades **Lauren Video** lanza la película en video también en castellano para que todos podáis disfrutarla. La productora **Acció** es la responsable de la serie 10+2, en la que sus protagonistas son los números y unos intrépidos y simpáticos ratones. Esta película ha recibido varios premios internacionales y fue finalista en los **Emmy Awards** en Nueva York en 1999.

¿Y cómo puedo verla?

Muy fácil, la tienes en vídeo desde el 29 de noviembre. ¡No te la pierdas!

Muy pronto llegará una nueva peli

Se presentó a los **Premios Goya** a finales de 2000 y llegará a los cines más o menos en marzo de 2001. Esta nueva película se titula **El gran secreto** y promete ser muy divertida.

Los ratones de 10+2 van a la escuela, estudian, juegan y pasan las Navidades como cualquier otro niño...

DEFENSOR 5

LA ÚLTIMA PATRULLA

Un grupo de élite, **Defensor 5**, defiende la Tierra de Amo, un ser que vive en la oscuridad de una fortaleza flotante esperando la ocasión perfecta para atacar y hacerse con el planeta. **Defensor 5** está a punto para enfrentarse a cualquier situación, por peligrosa que sea...

Después de la **Última Gran Guerra**, la Tierra ha quedado arrasada y las grandes ciudades son tan sólo ruinas. La civilización tal como se conocía se ha extinguido. Antes del desastre, un grupo de científicos reunió todos los conocimientos de la humanidad en la **Esfera del Conocimiento**, un objeto que esconderían celosamente para que no cayera en malas manos. Un grupo de hombres logró sobrevivir y rescatar la **Esfera**. Unidos, fundaron **La Alianza** y su capital, **Nueva Amazonia**. Pero otro grupo de hombres también sobrevivió, los seguidores de **Amo**, un tirano inmortal que desea exterminar a sus enemigos con el objetiv o de conseguir la **Esfera**. Para evitar que este ser lleve a término sus planes, **La Alianza** forma **Defensor 5**, un grupo muy especial. Los componentes de **Defensor 5** son los protas de esta historia: 4 humanos (**Cap**, **Zélani**, **Joy** y **Víctor**) y un extraterrestre, **Render**, que es capaz de adoptar dos formas, una humana y otra de bestia acuática.

¿Quién ha hecho Defensor 5?

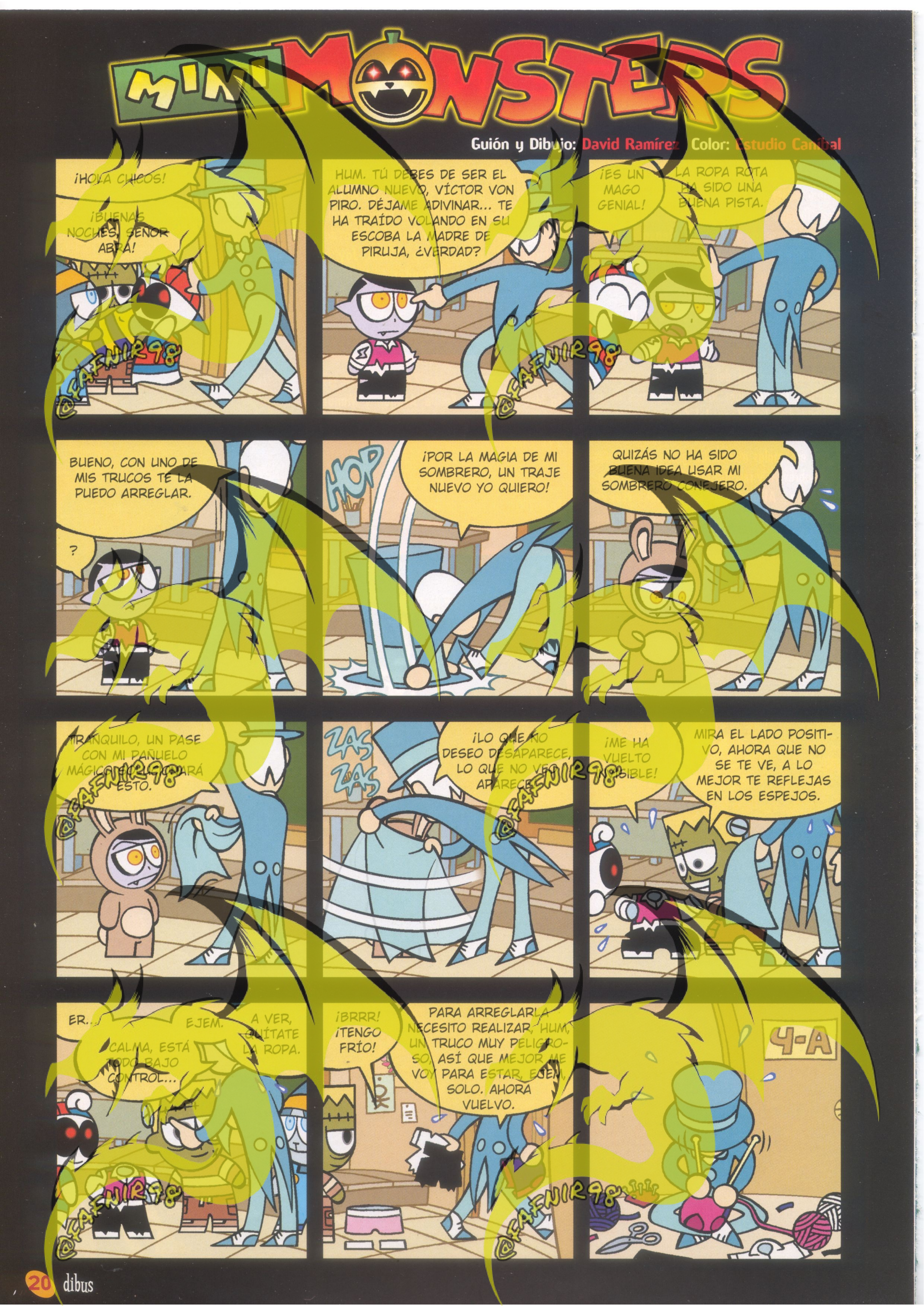
La idea ha sido de **Emilio Aragón** y **Manuel Feijoó**, la ha producido **Anima2** y han participado **TVE** y **Quiero**.

¿Y cuándo la podré ver?

En el 2001, sin fecha determinada. ¡Os seguiremos informando!



Render puede adopatar dos formas, una humana y la otra extraterrestre, es el componente más espectacular de Defensor 5.



MINI MONSTERS
Guión y Dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
¡HOLA CHICOS!
¡BUENAS NOCHES, SEÑOR ABRA!
HUM. TÚ DEBES DE SER EL ALUMNO NUEVO, VÍCTOR VON PIRO. DÉJAME ADIVINAR... TE HA TRAÍDO VOLANDO EN SU ESCOBA LA MADRE DE PIRUJA, ¿VERDAD?
¡ES UN MAGO GENIAL!
LA ROPA ROTA HA SIDO UNA BUENA PISTA.
BUENO, CON UNO DE MIS TRUCOS TE LA PUEDO ARREGLAR.
?
HOP
¡POR LA MAGIA DE MI SOMBRERO, UN TRAJE NUEVO YO QUIERO!
QUIZÁS NO HA SIDO BUENA IDEA USAR MI SOMBRERO CONEJERO.
TRANQUILO, UN PASE CON MI PAÑUELO MÁGICO SOLUCIONARÁ ESTO.
ZAS ZAS
¡LO QUE NO DESEO DESAPARECE, LO QUE NO VEO APARECE!
¡ME HA VUELTO INVISIBLE!
MIRA EL LADO POSITIVO, AHORA QUE NO SE TE VE, A LO MEJOR TE REFLEJAS EN LOS ESPEJOS.
ER...
EJEM.
A VER, QUÍTATE LA ROPA.
CALMA, ESTÁ TODO BAJO CONTROL...
¡BRRR! ¡TENGO FRÍO!
PARA ARREGLARLA NECESITO REALIZAR, HUM, UN TRUCO MUY PELIGROSO, ASÍ QUE MEJOR ME VOY PARA ESTAR, EJEM, SOLO. AHORA VUELVO.
4-A


SI TE GUSTÓ
CHICKEN RUN
NO TE PUEDES PERDER...
DE LOS CREADORES DE CHICKEN RUN
LAS INCREÍBLES AVENTURAS DE
Wallace & Gromit
FECHA DE LANZAMIENTO:
22 de NOVIEMBRE de 2000
DREAMWORKS
HOME ENTERTAINMENT
@FAFNIR98



Lo último de Pokémon para Game Boy es algo más que un juego: es una fiebre. ¿O es que definiríais de otra manera lo que está sucediendo con el juego de cartas intercambiables de Pokémon? Presentamos Pokémon Trading Card, una genialidad de Nintendo que unirá de por vida a los fans del RPG y a los locos por las cartas. Y si no estáis en ninguno de estos grupos, acercaos también que por mirar no cobran y si probáis seguro que picáis.

POKÉMON TRADING CARD

El reto del personaje protagonista (que no es **Ash**) es conseguir las cartas legendarias **Pokémon**. Para ello debe vencer a los 8 grandes maestros y llegar con la moral intacta a una espectacular batalla final contra cuatro supermaestros **Pokémon**. Prácticamente todo el tiempo de juego lo pasaremos enfrentando nuestro mazo al de los rivales. Las cartas están basadas en el conjunto básico de sobres y en las expansiones **Jungla** y **Fósil**. El primer mazo nos lo regala el **Dr. Mayo**, en el laboratorio que lleva su nombre, y una de las primeras cosas que debemos hacer es intentar completarlo (máximo 60 cartas) lo antes posible. Hay que combatir, vamos.

Los combates tienen una estructura por turnos, y a los fans del RPG les resultarán muy familiares. Las cartas tienen sus reglas (hay que unir cartas de energía al ataque, se juega con siete cartas, hay cartas de entrenador, de evolución…), pero no tardaréis demasiado tiempo en aprenderlas. **Trading Card** incluye un tutorial magnífico que os resolverá todas las dudas en un periquete. Desde interrogantes como el valor de las cartas o de los **Pokémon** en juego hasta dudas sobre palabras clave o el desarrollo de la partida.

Como buen juego de **POKÉMON**, **Trading Card** tiene un gran componente multijugador. Las opciones para competir y combatir garantizan la duración y el éxito del cartucho. Compartir cartas, mazos, configuraciones, incluso con la posibilidad de generar nuevas cartas. Y luchar contra los mazos de otros jugadores, a través del cable link. Para eso te dejarás las neuronas consiguiendo mejores cartas, para que ningún "maestro" te rechiste.











¡Intercambia todas tus cartas en tu Game Boy!
Textos de pantalla y de las cartas en castellano
Mejora tus habilidades y conocimientos para convertirte en el Gran Maestro Pokémon. Enfréntate contra un jugador virtual o contra tus amigos, e intercambia las mejores cartas a través del Puerto de Comunicación por Infrarrojos.
Pokémon Trading Card Game para Game Boy.
Incluye una carta Meowth de edición limitada
TRADING CARD GAME
INCL. LIMITED EDITION POKÉMON CARD!
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 1998-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.


Cosmo
Daniel Torres
Toc! Toc
!
!!
?
!!!
BAM
?
!
?
!
DANIEL TORRES
@FAFNIR98



TOM and JERRY™
¡Tom y Jerry vuelven al ataque!
casa de Tom y Jerry se ha
organizado una batalla campal!
Defiéndete con todo lo que encuentres
a tu paso: planchas, peceras, tartas,
bolas de billar y, ¡hasta dinamita!
Afina tu puntería:
¡esto es una lucha sin tregua!
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64
PLAYSTATION
Tom & Jerry in Fists of Furry
Tom & Jerry en Roedor al Rescate
Tom & Jerry en Porrazos a Diestro y Siniestro
PlayStation
PAL VERSION
Ubi Soft
NewKidCo
GAME BOY COLOR
Published By Ubi Soft under licence from NewKidCo. NewKidCo and logo are trademarks of NewKidCo International, Inc. TOM AND JERRY and all related characters and elements are trademarks of Turner Entertainment Co. © 2000.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Nintendo 64, GameBoy™, and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
Ubi Soft ENTERTAINMENT

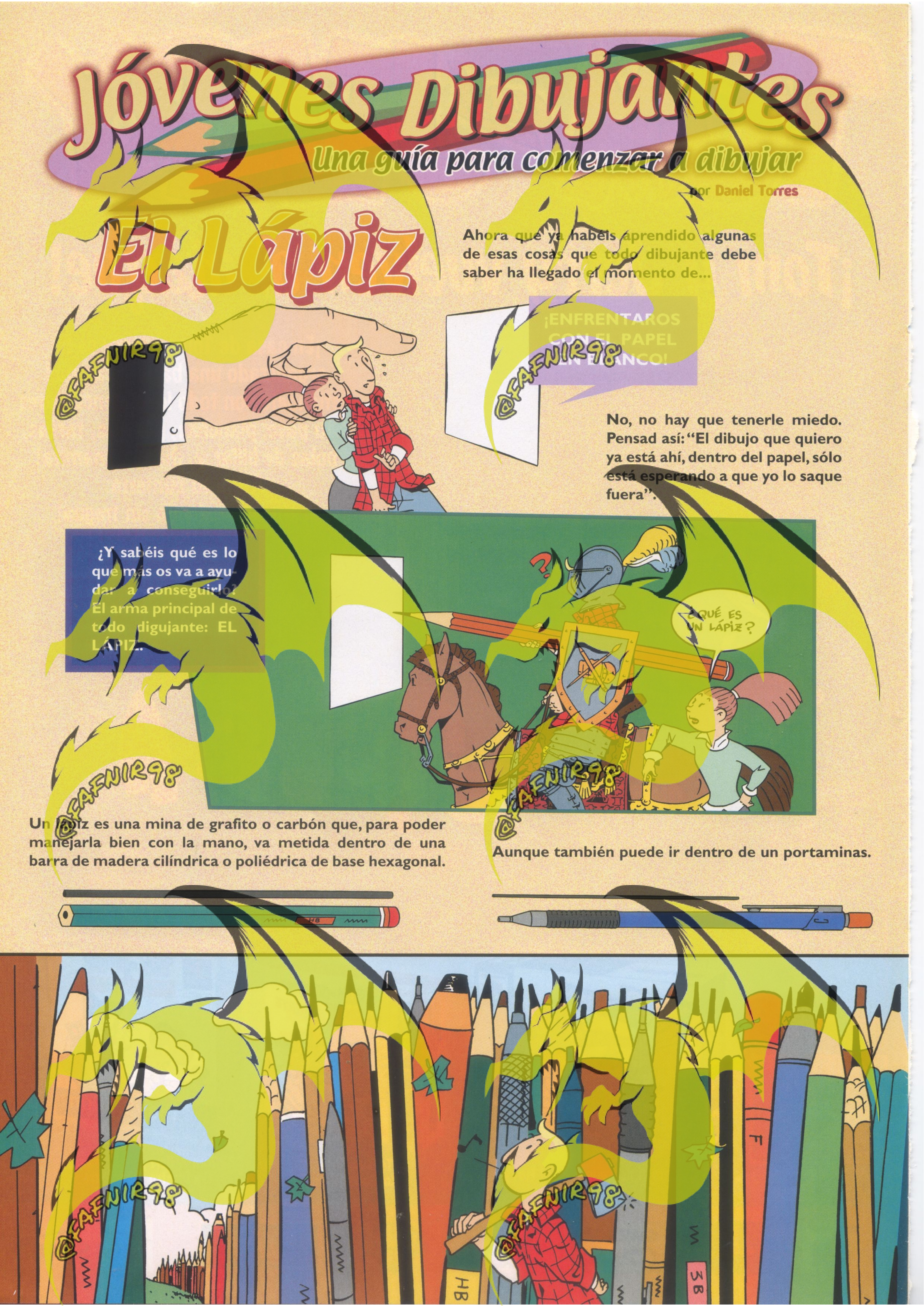
Jóvenes Dibujantes

Una guía para comenzar a dibujar

por Daniel Torres

El Lápiz

Ahora que ya habéis aprendido algunas de esas cosas que todo dibujante debe saber ha llegado el momento de...



No, no hay que tenerle miedo. Pensad así: "El dibujo que quiero ya está ahí, dentro del papel, sólo está esperando a que yo lo saque fuera".

¿Y sabéis qué es lo que más os va a ayudar a conseguirlo? El arma principal de todo digujante: EL LÁPIZ.

Un lápiz es una mina de grafito o carbón que, para poder manejarla bien con la mano, va metida dentro de una barra de madera cilíndrica o poliédrica de base hexagonal.

Aunque también puede ir dentro de un portaminas.



Como ocurre con los papeles, hay una gran variedad de lápices que hay que conocer para poder elegir el más adecuado.

¿LÁPIZ DURO O LÁPIZ BLANDO?

Sí, la cualidad más importante de un lápiz es su dureza. La dureza es el grado de consistencia de la mina. A mayor dureza **(LÁPIZ DURO)** el trazo es más fino y menos negro; a menor dureza **(LÁPIZ BLANDO)** el trazo es más grueso y negro.

Al lápiz duro se le designa con la letra H.
Al lápiz blando con la letra B.

Y hay una escala que puede ir del 8B -el más blando- al 8H -el más duro-.

Observa en este recuadro qué trazo tiene cada clase de lápiz.

Como ves, hay un lápiz para cada tipo de trabajo. Si haces un apunte rápido en el que es más importante la intensidad de la línea que la precisión, puedes utilizar un lápiz blando (un 2B, por ejemplo).

Si, por el contrario, tienes que hacer un dibujo muy pensado y detallado, en el que cada línea ocupe su preciso lugar, debes usar un lápiz duro (prueba con un H).

Y RECUERDA...

Un lápiz que cuesta poco dinero pero es malo y se rompe a cada momento es más caro que otro que cuesta más pero que es bueno y dura mucho tiempo.



LAS TRES ME

Los cuentos de hadas son un imán muy llamativo para los niños de todo el mundo, pero estas tres hermanas lo tienen mejor que la mayoría: gracias a una bruja no muy terrorífica pueden entrar y salir de los cuentos, conocer a los protagonistas, ¿y por qué no?, echarles una mano con sus problemas.

Por Eulàlia Dolz

TERESA, ANA Y HELENA

Estas tres hermanas mellizas son idénticas en todo: son pocos los que pueden distinguirlas, y para eso cada una lleva un lazo de color diferente: el de **Teresa** es rosa, el de **Ana** azul y el de **Helena** verde. Son muy traviesas y a veces no piensan antes de hacer las cosas, pero para eso tienen a su curiosa "niñera" que, a través de los cuentos clásicos, intenta que aprendan a comportarse mejor, conociendo otros usos y otras culturas. Y parece que les sirve de algo.

EL MOCHUELO

Es la mascota de la bruja aburrida y a veces se cuela en las aventuras de **LAS TRES MELLIZAS**.

LAS RATAS

También son tres y acostumbran a parodiar todo lo que les ocurre a **Teresa**, **Ana** y **Helena**.



La bruja aburrida

En realidad es casi tan protagonista como las niñas: tiene el poder de meterlas en los cuentos que escoge, normalmente para castigarlas por alguna travesura e intentar que aprendan alguna lección: si logran que el cuento acabe como debería, pueden volver a casa; si no... deben quedarse dentro. Es la típica bruja, con su vestido negro, una verruga en la nariz, escoba y gato negro, pero a pesar de su nombre no es mala persona... sólo que tiene poca paciencia con las niñas.

Un gran éxito

La serie está basada en los cuentos de **Roser Capdevila**, y el estudio de animación **Cromosoma** ha creado una serie que ha arrasado en todos los países donde ha sido emitida. Dirigida por Baltasar Pedrosa y Robert Balser, ha sido emitida en 133 países y traducida a más de 28 idiomas, algunos tan "exóticos" como el turco, el sueco, el aranés o el gaélico, que se habla en Escocia e Irlanda. La serie está destinada a los más jóvenes, y entre ellos (y sobre todo ellas) **Teresa**, **Ana** y **Helena** son unas amigas más. También han salido varias cintas de vídeo que recogen los capítulos de la serie y montones de libros, muñecas...

Se emite en...

Si quieres ver a **Las Tres Mellizas** en acción, sigue sus aventuras desde **Fox Kids**. Son 65 capítulos de media hora llenos de magia y diversión a raudales. ¡No te los pierdas! **La Bruja Aburrida** también tiene serie propia y la podéis ver en **Fox Kids** y en **TVE** (la primera) los fines de semana.


TOM
Daniel Torres
Z z
CRACK!
¡AAUUU!
¡BUF BUF BUF!!
BRRRPFFFT!
CRACK!
¡KA-BOOM!
DANIEL TORRES



Clásicos multimedia
La Isla del Tesoro
LITERATURA
La vuelta al mundo en 80 días
VIVE LA AVENTURA, el riesgo y las dudas que vivió el protagonista de la historia.
Archipiélago de la Ballena
HISTORIA
VIAJA EN EL TIEMPO Y EL ESPACIO y adquiere, por inmersión, los conocimientos históricos, geográficos y literarios que configuran el contexto de cada obra.
Las aventuras de Ulises
BARCELONA multimedia
LA ISLA DEL TESORO
La vuelta al mundo en 80 días
DE JULES VERNE
2 CD-ROM
Clásicos MULTIMEDIA
Conviértete en el protagonista de las mejores obras de la literatura universal.
APRENDE A ANALIZAR LAS SITUACIONES PARA TOMAR LAS DECISIONES adecuadas y conoce el argumento de la novela.
GEOGRAFÍA
Protagoniza las grandes aventuras de la literatura
Premio Ciudad de Barcelona
CD-ROM DEMO GRATIS
¡Pídelo ahora!
CONECTA CON BARCELONA MULTIMEDIA
LLÁMANOS 93 200 21 76
ESCRÍBENOS directa@bcnmultimedia.com
VISÍTANOS www.bcnmultimedia.com
BARCELONAmultimedia

Melusina

Guión: Clarke Dibujo: Gilson



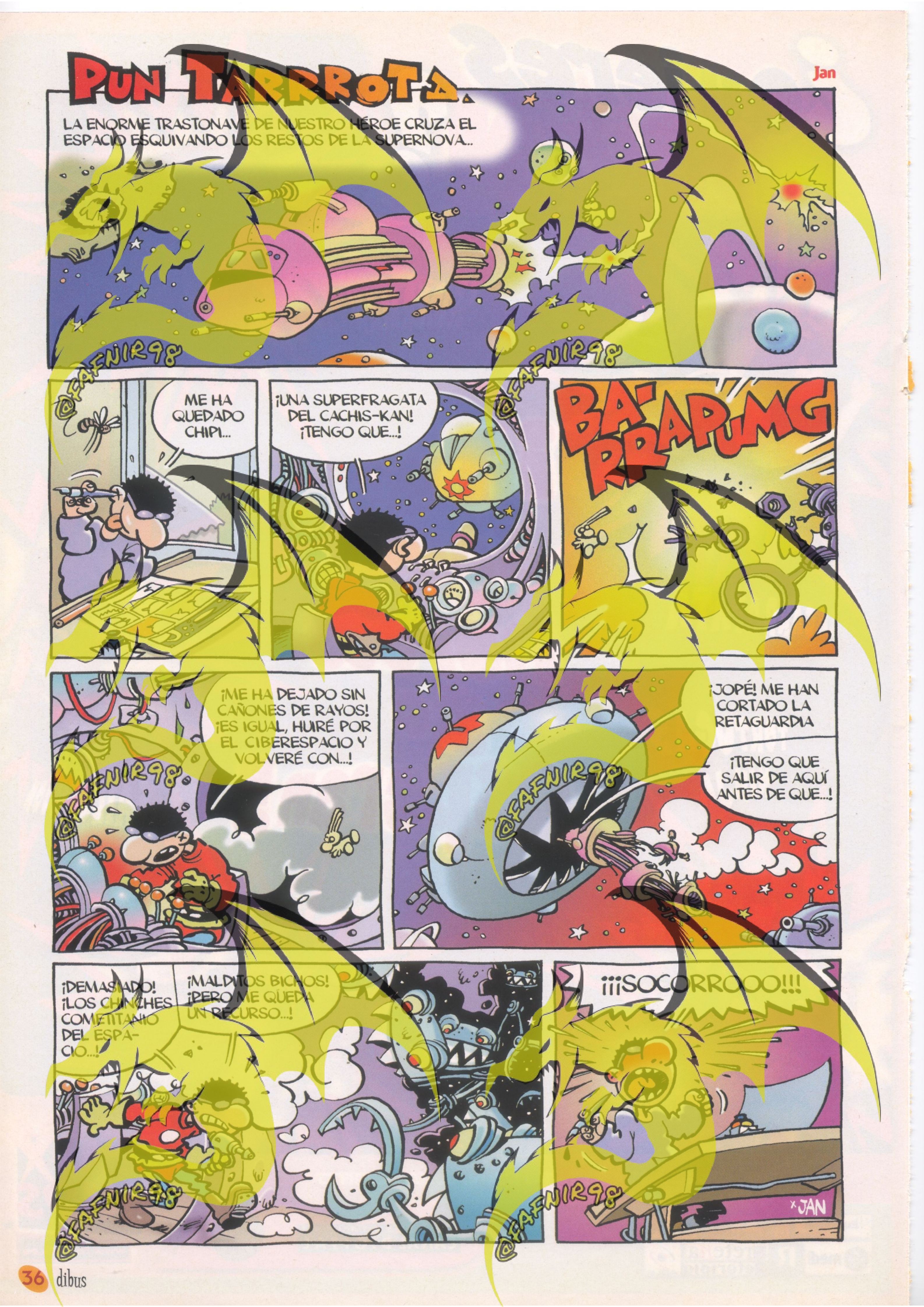

DIBUCONCURSO
MATTEL
Disney's
DINOSAURIO
Los dinosaurios de la película saltan de la pantalla a tu casa en forma de figuras.
HAY 6 MODELOS DISTINTOS.
¿Te los vas a perder?
Sorteamos 10 figuras distintas de Dinosaurio, la gran producción de Disney del 2000.
Consíguelas enviándonos vuestros datos a:
DIBUCONCURSO DINOSAURIO
Revista ¡Dibus!
c/ Fluvià nº 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de enero para enviarnos tus cartas! ¡Rápido, dibucolega!

KID PAD

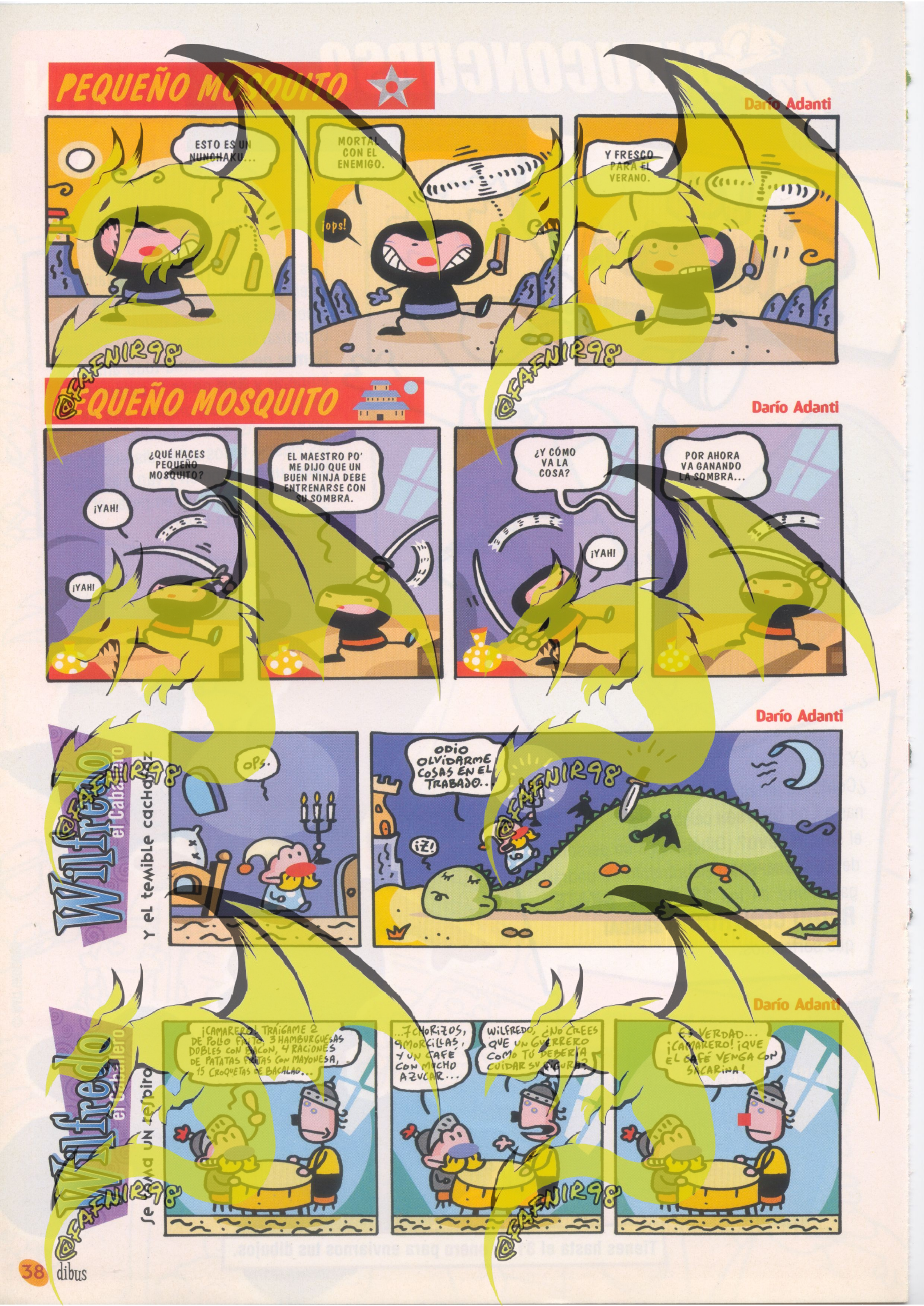
Midam




¿Quieres ACCIÓN?
SPIDERMAN
¡Tus Super héroes te esperan!
LA GARRAPATA
TORTUGAS NINJA
SAILORMOON
WALTER MELON
FOX KIDS
www.foxkids.es
TODOS LOS DÍAS EN TU CANAL FAVORITO
supercable
ONO
retena
reterioja
ABLE
CANAL SATÉLITE DIGITAL
@FAFNIR98


PUN TARRROTA
Jan
LA ENORME TRASTONAVE DE NUESTRO HÉROE CRUZA EL ESPACIO ESQUIVANDO LOS RESTOS DE LA SUPERNOVA...
ME HA QUEDADO CHIPI...
¡UNA SUPERFRAGATA DEL CACHIS-KAN! ¡TENGO QUE...!
BA-RRAPUMG
¡ME HA DEJADO SIN CAÑONES DE RAYOS! ¡ES IGUAL, HUIRÉ POR EL CIBERESPACIO Y VOLVERÉ CON...!
¡JOPÉ! ME HAN CORTADO LA RETAGUARDIA
¡TENGO QUE SALIR DE AQUÍ ANTES DE QUE...!
¡DEMASIADO! ¡LOS CHINCHES COMETITANIO DEL ESPACIO...!
¡MALDITOS BICHOS! ¡PERO ME QUEDA UN RECURSO...!
¡¡¡SOCORROOO!!!
JAN


DIBUCONCURSO
BANDAI
LOS SIMPSON™
Los Simpson (¡cómo no!) también celebran el año nuevo y Marge va a tener más problemas que nunca para organizar una fiesta decente en la que Homer no se lo coma todo antes de empezar y Bart no se lo cargue todo de la forma más original que se le ocurra... ¡Así es esta familia! Pero en las Fiestas todos están dispuestos a hacer una excepción y van a ayudarse unos a otros para empezar el Año Nuevo con buen pie.
¿Y tú? ¿Cómo te los imaginas a Los Simpson celebrando el Año Nuevo? ¡Dibújanos a un personaje de Los Simpson celebrándolo! Y podrás ganar uno de los 12 BART SKATE RADIO CONTROL de BANDAI que sorteamos.
Envíanos tus dibujos a:
DIBUCONCURSO LOS SIMPSON
Revista ¡Dibus!
c/ Fluvià nº 89
08019 Barcelona
Tienes hasta el 31 de enero para enviarnos tus dibujos.
© MATT GROENING
@FAFNIR98


PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
ESTO ES UN NUNCHAKU...
MORTAL CON EL ENEMIGO.
¡ops!
Y FRESCO PARA EL VERANO.
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¿QUÉ HACES PEQUEÑO MOSQUITO?
¡YAH!
¡YAH!
EL MAESTRO PO' ME DIJO QUE UN BUEN NINJA DEBE ENTRENARSE CON SU SOMBRA.
¿Y CÓMO VA LA COSA?
¡YAH!
POR AHORA VA GANANDO LA SOMBRA...
Darío Adanti
Wilfredo el Caballero
Y el temible cachazaz
OPS.
ODIO OLVIDARME COSAS EN EL TRABAJO..
¡Z!
Darío Adanti
Wilfredo el Caballero
¡CAMARERO! TRÁIGAME 2 DE POLLO FRITO, 3 HAMBURGUESAS DOBLES CON BACON, 4 RACIONES DE PATATAS FRITAS CON MAYONESA, 15 CROQUETAS DE BACALAO...
...7 CHORIZOS, 9 MORCILLAS, Y UN CAFÉ CON MUCHO AZÚCAR...
WILFREDO, ¿NO CREES QUE UN GUERRERO COMO TÚ DEBERÍA CUIDAR SU FIGURA?
ES VERDAD... ¡CAMARERO! ¡QUE EL CAFÉ VENGA CON SACARINA!


VIVE LAS AVENTURAS DEL DETECTIVE
MÁS PEQUEÑO DE LA HISTORIA
DETECTIVE
CONAN
¡YA A LA VENTA EN VÍDEO!
también
DVD
VIDEO
INSPECTOR MEGURE
RAN MOURI
KOGORO MOURI
DR. AGASA
AMIGOS DE CONAN
ANIME
VIDEO



¡Dibuja a Fantaghirò!

Aquí estamos de nuevo, dibuartistas, con un nuevo personaje que seguro que conocéis. Se trata ni más ni menos que de Fantaghirò, una princesa con mucho carácter.

por **BRB**

1 Para dibujar la cabeza empezaremos trazando un óvalo sobre dos rayas en forma de cruz. En el siguiente paso veréis para qué sirven. Como éstas son las primeras líneas, no apretéis demasiado el lápiz.

2 Ahora definiremos la parte superior de la cabeza y detalles como el pómulo, las orejas (en este caso sólo vemos una) y el cuello. Recordad que tenéis que seguir dibujando flojito.

3 Encima de este boceto ya podemos dibujarle a **Fantaghirò** los ojos, con la particular mirada de este personaje, la nariz y la boca. Después seguimos con el pelo.

4 Ahora repasaremos con fuerza el dibujo definitivo, acabando de darle los últimos retoques y borraremos las rayas que sobran. Así ya podemos darle tinta y después color al dibujo.

¡PASAD A LA PÁGINA SIGUIENTE Y APRENDERÉIS A DIBUJARME EL CUERPO!



¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Fantaghirò** y debes hacerlas con lápiz. Una vez has dado todos los pasos, repasa con un rotulador los mismos contornos del modelo acabado. Ahora coge tus rotuladores de colores y... ¡dale vida a **Fantaghirò**!





1 Como nuestra heroína tiene unas proporciones realistas, tenemos que hacer una base para el cuerpo de una chica de unos 17 a 20 años, más o menos delgada, sin pasarse.

2 Como en el caso anterior, empezaremos a dibujar los elementos más importantes del dibujo, así que en la cara ya podemos detallar los ojos, la nariz y la boca y en el cuerpo las articulaciones y la forma definitiva de **Fantaghirò**. Esto nos ayuda a definir la pose del personaje.

3 Dibujamos la ropa, las botas, el cinturón... Y la bolsa con la **Maga Blanca** dentro, la inseparable compañera de nuestra protagonista. ¡No te dejes ni un sólo detalle! Ahora ya le puedes dar color a nuestra amiga.



El Grinch

Sin duda, la peli más navideña de todos los estrenos que se presentan en estas fiestas es El Grinch, un clásico del Dr. Seuss que por fin ve la luz en la gran pantalla. Jim Carrey se esconde bajo la piel de este extraño ser que quiere robar la Navidad. ¿Lo conseguirá?

El **Grinch** es un ser de pelo verde y ojos ambarinos que vive en una cueva, no muy lejos de Whoville, la aldea de los **Who**. Los **Who** no son humanos aunque lo parezcan, porque si no... ¿Cómo podrían hacer esas increíbles cabriolas con esas graciosas y rechonchas formas? Además de ésta, los **Who** tienen otras muchas habilidades. Y les encanta celebrar la **Navidad**. Y el **Grinch** odia la **Navidad**, porque oye a los **Who** cantar, saltar y bailar... ¡qué ruidosos son! Ya no puede soportarlo más y decide entrar en acción: va a robar la **Navidad**. ¡Todos los regalos y objetos que tengan que ver con ella en Whoville van a ir a parar al saco del **Grinch**! Para conseguir su objetivo, el **Grinch** se convertirá en una copia traviesa y "grinchosa" de **Papá Noel**. Como no tiene trineo, se construye uno y como no tiene renos, le coloca unos grandes cuernos a su perro **Max**. El día antes de **Navidad**, el **Grinch** emprende su marcha hacia Whoville...

Hay alguien entre los **Who** que, al igual que el **Grinch**, no entiende el sentido de la **Navidad**... No sabe por qué se colocan tantos adornos y por qué se abarrotan los grandes almacenes la semana antes de las fiestas. Por eso decide investigar sobre el **Grinch**, un verdadero tema prohibido en el lugar donde vive la pequeña **Cindy Lou Who**. Pero cuando **Cindy Lou** empieza a preguntar por el **Grinch** todas las puertas se cierran y la gente corre asustada. ¿Tanto miedo da?

La pequeña **Cindy Lou Who** quiere saber cuál es el sentido de la Navidad y empieza a investigar sobre el **Grinch**.

El Dr. Seuss y su mundo

Ha sido un auténtico reto para todos los que han participado en esta película representar de una forma acertada el particular mundo que el **Dr. Seuss** (**Theodor S. Geisel**) había creado. El **Dr. Seuss** fue un escritor que, en 44 libros, describió un mundo fantástico en el que vivían seres grotescos que podían hacer muchas cosas. Sus obras son muy conocidas en Estados Unidos, sobre todo **EL GRINCH**, cuya historia forma parte de la infancia de la mayoría de los niños norteamericanos. Tanto fascinaban sus historias que se construyó un parque de atracciones basado en sus obras. Los libros de **Geisel** se publicaron durante los años 40 y 50, por eso los dibujos originales de **Geisel** y el entorno que rodea a sus personajes es como el de aquella época, pero con algunos retoques. Las casas y los edificios tienen curvas, las calles se retuercen y el centro de Whoville es un enorme árbol de Navidad... no hay ni una sola recta. El vestuario de los **Who** es estrafalario y les da una aspecto muy particular. Y si no... fijaos en los peinados de **Cindy Lou** y del alcalde **May Who**.

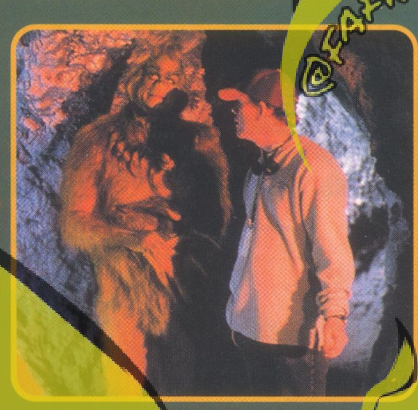


El **Dr. Seuss** mezcló muchos estilos (entre ellos el de **Gaudí**) para conseguir un aspecto suficientemente rocambolesco para Whoville.

Una dura sesión de maquillaje

Jim Carrey se ha disfrazado muchas veces... Acordaos de **Ace Ventura** o de la **Máscara**, pero nunca ha vivido una experiencia de caracterización tan dura como ésta. En 1998 se empezaba a trabajar en el aspecto del **Grinch**, que tenía que adaptarse al cuento y a los dibujos del **Dr. Seuss**. Antes de dar con el modelo definitivo, se hicieron muchas pruebas y al fin dieron con la fórmula. Pero la máscara no deja respirar muy bien al actor. Además, tiene que colocarse una parte de la dentadura postiza y eso se lo pone muy difícil a **Carrey** para hablar. Las lentillas son otra cosa, ya que como ocupan todo el ojo, son un auténtico martirio... Y eso cada día de rodaje. Muchas veces, **Carrey** llegaba tarde al estudio por culpa de estas sesiones de maquillaje que duraban tres horas. Después está el grueso traje de pelo verde y la ropa que lleva el **Grinch**. **Jim Carrey** decía que era como si le enterrasen vivo todos los días y que sólo se le pasaban los males cuando el director gritaba ¡Acción!, ya que siempre había querido interpretar al **Grinch**.





Los dibujos animados del Grinch

El **Dr. Seuss** publicó el cuento del **Grinch** (**HOW THE GRINCH STOLE CHRISTMAS**) en 1957, y tuvo tanto éxito que pasó por las pequeñas pantallas norteamericanas en forma de serie de dibujos animados y también de cortometraje, dirigido por el célebre director de animación **Chuck Jones**. Este cortometraje, que lleva el título original en inglés, se realizó en 1966 y lo podremos ver en **Cartoon Network** el 24 de diciembre a partir de las 7 de la tarde. El mismo **Dr. Seuss** revisó la versión final del cortometraje de animación. Es un clásico que vale la pena ver. El **Grinch** se ha convertido en una historia imprescindible que forma parte de las Navidades, como la del avaro **Scrooge**, otro "ogro" cuyo corazón se reblandecía en las fiestas.

Éste es el **Grinch** que salía en el cortometraje que se hizo en 1966. ¡Menudo careto!

Vota los primeros premios ¡Dibus!

PREMIOS ¡DIBUS!

¡Elige a los mejores del año!

Seguro que de todos los personajes de la tele, tienes uno que es tu favorito. Y hay una serie que es la que nunca te pierdes. Y una película que te ha dejado alucinado… ¿Y a que también hay un cómic que es el que más te divierte? ¿Y no hay un autor que es tu ídolo? **¡Seguro que sí!**

En ¡DIBUS! queremos que nos contéis todo eso, queremos saber cuáles son las cosas que más os han gustado del año 2000, así que hemos pensado en organizar los **PRIMEROS PREMIOS ¡DIBUS!**

Os lo vamos a poner muy fácil, ya que podéis votar lo que queráis. Lo que nos interesa es que nos deis vuestra más sincera opinión… ¡aunque sabemos que no será fácil decidirse por un sólo nombre!

Además, para animaros a participar hemos seleccionado unos premios de película, que se sortearán entre todas las cartas recibidas… **¡Anímate y vota a tus elegidos!**

Los premios



5
PlayStation 2





1
Viaje para 3 personas a los estudios Disney, en Estados Unidos.



1
Superordenador multimedia con escáner e impresora

25 fabulosos lotes de dibujo, con un monton de complementos + **25** lotes de cómics



GRAN PREMIO ¡DIBUS!
- MEJOR PERSONAJE ....

REVISTA ¡DIBUS!
- MEJOR SECCIÓN ....
- MEJOR DIBUJANTE ....
- MEJOR REPORTAJE ....
- MEJOR PORTADA ....

CÓMIC
- MEJOR CÓMIC ....
- MEJOR DIBUJANTE ....
- MEJOR PERSONAJE ....

PELÍCULA DE CINE DE DIBUJOS ANIMADOS
- MEJOR PELÍCULA ....
- MEJOR PERSONAJE ....
- MEJOR MÚSICA ....

SERIE DE TV DE DIBUJOS ANIMADOS
- MEJOR SERIE ....
- MEJOR PERSONAJE ....
- MEJOR MÚSICA ....

TELEVISIÓN
- MEJOR CANAL DE TELEVISIÓN ....
- MEJOR PROGRAMA DE TELEVISIÓN ....
- MEJOR PRESENTADOR DE TELEVISIÓN ....

PRODUCTOS
- MEJOR PRODUCTO DE DIBUJO ....
- MEJOR VÍDEO/DVD ....
- MEJOR LIBRO ....
- MEJOR VIDEOJUEGO ....
- MEJOR JUGUETE ....
- MEJOR JUEGO DE CARTAS ....

Datos Personales

NOMBRE .... APELLIDOS ....

DIRECCIÓN .... POBLACIÓN ....

CODIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

TELEFONO .... E-MAIL .... EDAD ....

Bases del Concurso

Para participar sólo tienes que fotocopiar y mandarnos esta misma página, o escribir las respuestas en una hoja de papel. ¡No olvides indicar tus datos personales! y entregárnosla antes del **28 de febrero**.
Después nos la mandas a:

PRIMEROS PREMIOS DIBUS
Fluvià, 89
08019 Barcelona





El sorteo de los premios se realizará ante notario el 9 de marzo de 2001, y la lista de ganadores se publicará en la revista ¡DIBUS! nº12 de abril.



LIGA POKÉMON ¿TE APUNTAS?

Esta liga no es de fútbol sino de cartas. ¿Cómo es una liga de cartas? Llega a España la Liga Oficial Pokémon, en la que los mejores entrenadores se enfrentarán en combates sin cuartel...

La Liga tiene una duración de 8 temporadas de 6 semanas cada una; esto hace un total de 48 semanas de liga al año. Se han establecido como **Gimnasios Pokémon** diversas tiendas de toda España, para que todos tengáis la Liga cerca. En cada Gimnasio, un **Líder de Gimnasio** os informará de los días y las horas en que están programadas las actividades de la Liga. Estas actividades consisten en jugar a las cartas de **Pokémon**, dibujar y/o enseñar a jugar a un amigo, entre otras. La Liga empezó a mediados de noviembre en las tiendas especializadas y en los Centros Toys R Us de Barcelona y Madrid. ¿Eres el mejor entrenador de **Pokémon** de los alrededores? ¿Estás dispuesto a ser el número uno del país? Además, sólo por participar en la liga obtendrás una carta promocional de **Pokémon**. Ah, al igual que en la serie, cuando ganes a un líder de Gimnasio obtendrás una medalla y cada vez que ganes un combate, sumarás puntos con los que podrás conseguir regalos. Lo mejor de esta Liga es que el objetivo no es ganar todas las partidas, sino participar a lo grande. ¿Sabías que se pueden ganar 240 puntos sin ganar una sola partida? Intercambiar cartas, convertirse en Preparador Oficial, realizar las actividades, ayudar a los Líderes de Gimnasio... hay montones de formas de ganar puntos, y cada vez ganas como mínimo 10 puntos.

POR FIN, JUNGLA EN CASTELLANO

Desde finales del 2000, los pokéaficionados al juego de cartas de **Pokémon** pueden jugar con la extensión **Jungla** en castellano. Hay dos barajas preconstruidas: **Tromba de agua** y **Reserva de poder**. También están los sobres que contienen, como siempre, las cartas raras, ultra-raras y las holográficas. Esta extensión consta de 64 nuevas cartas en las que aparecen 47 nuevos **Pokémon** y una nueva carta de entrenador.

MEDALLAS

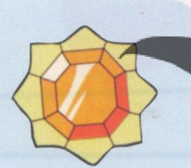
Cada temporada puedes ganar una medalla. Estas medallas son como pins, así que si las ganas, podrás ponértelas. Para ganar una medalla tienes que obtener 480 puntos. Aquí las tienes:



MEDALLA ROCA
Ciudad Plateada
Temporada 1



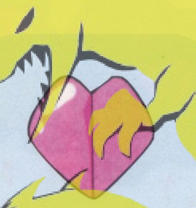
MEDALLA CASCADA
Ciudad Celeste
Temporada 2



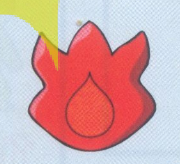
MEDALLA TRUENO
Ciudad Carmín
Temporada 3



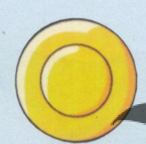
MEDALLA ARCOIRIS
Ciudad Azulona
Temporada 4



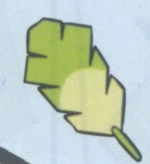
MEDALLA PANTANO
Ciudad Azafrán
Temporada 5



MEDALLA VOLCÁN
Isla Canela
Temporada 6



MEDALLA ALMA
Ciudad Fucsia
Temporada 7



MEDALLA TIERRA
Ciudad Verde
Temporada 8

¡POKÉNOTIS!

España: La liga **Pokémon** ya ha empezado. Si te gusta el juego de cartas, no puedes perdértela.

EEUU: En el juego **¡Hey, you Pikachu!** para Nintendo 64 puedes hablar con el **Pokémon** ratón a través de un micrófono especial. ¡**Pikachu** te oye y hace lo que le dices! De ti depende que **Pikachu** consiga ayudar a sus amigos **Pokémon**...

JAPÓN: Neo 3 tenía fecha de salida a principios de diciembre. También están a la venta en el país del sol naciente un set de cartas promocionales de la tercera película, **El señor de la torre desconocida**. Ah, ya hay fecha para la cuarta película: ¡el verano del 2001!

Glosario imprescindible

- **Actividad:** hay 6 actividades distintas. Ganas puntos cada vez que completas una.
- **Libro de medallas:** en él anotas los puntos y las medallas que ganas durante la temporada.
- **Sello de preparador oficial:** si apruebas el examen de preparador oficial obtendrás este sello, que te autoriza a enseñar a jugar a otros participantes de la Liga, con lo que ganarás puntos adicionales.
- **Examen de preparador:** consiste en un examen de 15 preguntas de las que hay que superar 13 como mínimo para obtener el sello.
- **Tarjeta de miembro DCI:** te identifica como Preparador Oficial tras superar el examen y obtener el sello; te la dará el Líder del Gimnasio.
- **Líder del Gimnnasio:** ayuda a los Entrenadores en todo, empareja a los competidores, asigna las actividades y sella el libro de medallas. Para que le reconoczcas fácilmente, lleva una camiseta amarilla con el logotipo de la Liga.
- **Temporada:** dura seis semanas y la liga tiene 8 temporadas. Durante la liga visitarás Ciudad Plateada, Celeste, Carmín, Azulona, Azafrán, Fucsia, Isla Canela y Ciudad Verde ¡igual que en la serie!
- **Sesión:** dura unas dos horas y consiste en un grupo de actividades programadas en el centro de la Liga al que acudes.
- **Sello:** los líderes del Gimnasio marcan con un sello el libro de medallas al ganar puntos en la Liga.

Las cartas Promo

"Promo" es la abreviatura de "Promocional" y esto quiere decir que las cartas calificadas como "Promo" no salen ni en los mazos temáticos ni en los sobres. Sólo se pueden conseguir en acontecimientos especiales como los estrenos de películas o la Liga **Pokémon**; en la Liga te dan una cuando te apuntas. Las cartas Promo hacen que tu mazo sea distinto de los demás y un poco más especial. En la Liga se pueden conseguir dos cartas promo cada temporada. ¡Haz números!, eso son 16 cartas Promo al año... sólo por participar.

LA CUARTA PELÍCULA DE POKÉMON: SEREBII, EL MISTERIOSO POKÉMON 251



#251

Este nuevo **Pokémon** aparece en los juegos **Oro** y **Plata** de Game Boy y promete ser tanto o más escurridizo que **Mew**...

Ya tenemos un dato más sobre la cuarta película de **Pokémon**. Esta vez el prota va a ser **Serebii**, un **Pokémon** fantasma del que, como siempre, no se sabe nada. Sólo que es el **Pokémon** número 251... Esta película no se estrenará en Japón hasta el próximo verano, así que todavía tendremos que esperar un poco.

PIKADIBUJOS DEL MES

Pikadibujo del mes
Revista ¡Dibus! - NORMA Editorial
c/ Fluvià, 89 - 08019 Barcelona



1 Inmaculada Pérez, 10 años, Molina de Segura (Murcia).
2 Patricia Moutas Soto, Arriondas (Asturias).
3 Laura Méndez Terreros, Uruñuela (La Rioja).
4 Bárbara Escudero Solano, El Casar (Guadalajara).
5 Irene Martínez Bosa, Zaragoza.
6 Pedro Manuel Martínez Labordena, Zaragoza.
7 Vicky Muñoz Rayner, 15 años, Palma de Mallorca (Baleares).
8 David Mingorance, Barcelona.
9 Rubén Martín Gutiérrez, 11 años, Auñamendi (Guipúzcoa).

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 33 EL NIÑO KANGHASKHAN

Pokémon protagonistas: 115 Kanghaskan

Nuestros amigos todavía no han salido de la reserva **Pokémon**, **Ash**, creyendo que ya han llegado al safari **Pokémon**, intenta capturar un **Chansey**. Éste no era otro que la agente **Mara** disfrazada, esperando a los furtivos que intentan cazar en la reserva. Están en el medio de la jungla cuando, de repente, ven a una manada de **Kanghaskhan**. Un niño humano les protegé y habla y entiende a estos **Pokémon**. El niño salvaje no recuerda nada de su más tierna infancia hasta que sus padres vienen a buscarle. ¿Estará dispuesto a volver con ellos? ¿Y los **Kanghaskan**? ¿Están a salvo del **Team Rocket**?

#115

CAPÍTULO 34 LA BANDA DE LA BICI DEL PUENTE

Pokémon protagonistas: #76 Golem, #91 Cloyster

De camino a Ciudad Soleada, **Ash** y los demás encuentran un posible atajo que les conducirá a su destino más rápidamente: un increíble puente que ya tiene habilitado el carril para bicis. Como no pueden encontrar una, se dirigen al centro **Pokémon** y allí, **Joy** les pide que entreguen urgentemente una medicina al Centro de Ciudad Soleada. ¡Qué suerte! como además **Joy** les presta unas bicis, no tardan en llegar. Pero allí les esperan una banda de gamberros montados en sus bicis. ¡Nada más y nada menos que los compañeros de fechorías del **Team Rocket** en el instituto! **Ash** y **Misty** se las verán con un **Golem** y un **Cloyster**. ¿Vencerán?

CAPÍTULO 35 LA MISTERIOSA MANSIÓN DE DITTO

Pokémon protagonistas: #132 Ditto

Una furiosa tormenta obliga a **Ash**, **Misty** y **Brock** a refugiarse en una misteriosa casa en la que vive una misteriosa chica. Ella es **Morfo**, una entrenadora de **Ditto** que intenta que su **Pokémon** consiga una metamorfosis perfecta. Pero su **Ditto** nunca reproduce bien los ojos de los seres que copia y por eso siempre se le reconoce. **Ash** y compañía deciden ayudar al **Ditto** y a su entrenadora.

#132

CAPÍTULO 36 ADIÓS PIKACHU

Pokémon protagonistas: #25 Pikachu

En el claro de un bosque, nuestros protas se encuentran con un grupo de **Pikachu** salvajes. Aunque le cuesta un poco, **Pikachu** consigue integrarse en este grupo y **Ash** teme que su **Pokémon** preferido le abandone... Pero ¿se irá **Pikachu** tan fácilmente del lado de **Ash**?

#25

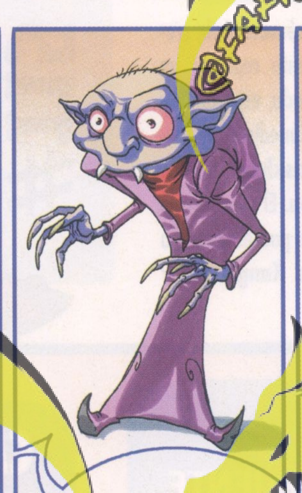
LAS HISTORIAS DE TERROR

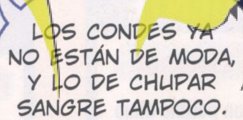
Por: Juanjo Sarto Ilustraciones: Abel Carrasco

Posiblemente se trate del género más antiguo de todos. Cuando los hombres prehistóricos se sentaban en torno a una hoguera a contar historias... seguro que eran de terror. El miedo ha sido, y es, una de las más poderosas sensaciones que podemos sentir los seres humanos: el miedo a los lobos, a la fuerza increíble de los guerreros de una tribu enemiga, a los hechizos de las brujas y magos, a los mil y un peligros que acechaban a los marinos, y muchos otros ejemplos.

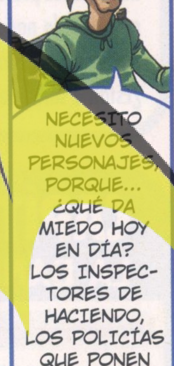
Hay varios "modelos" de personajes terroríficos que se han convertido en algo tan tópico que ya casi no dan miedo: vampiros, hombres lobo, zombies, el monstruoso **Frankenstein**, etc. Y han perdido su capacidad de asustar porque todos sabemos que son seres imposibles. Utilizar alguno de ellos requiere una gran habilidad y los resultados no siempre son satisfactorios.













DE LO EXÓTICO A LO COTIDIANO

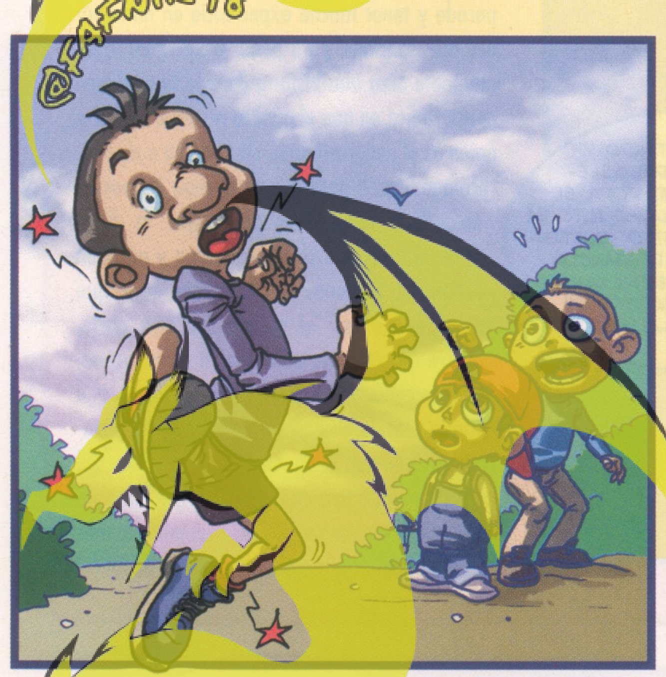
En los últimos años no se han creado muchos cómics de terror, pero sí que se han realizado muchas películas que han relanzado el género de terror con una buena dosis de suspense. Y han añadido un elemento nuevo muy importante: los protagonistas son seres normales y corrientes (y en muchas ocasiones son jóvenes estudiantes), y todo suele suceder en escenarios muy cotidianos y nada exóticos.

CONSEJO ÚTIL: No busques nada extraordinario. Si quieres crear una historia de terror, haz un personaje parecido a ti... ¡y complícale la vida!

LOS ANIMALES SIEMPRE ESTÁN DE MODA

Los animales siempre han sido una fuente inagotable para historias de terror. Pueden aparecer argumentos en torno a seres monstruosos como **Godzilla**, o a tiernos peluches que se conviertan en bichos terribles, como los **Gremlins**. A la hora de hacer un argumento con animales, podemos elegir la "vía monstruosa" e inventarnos el bicho que más nos apetezca, o podemos elegir la "vía conocida" y elegir mascotas que conozcamos bien o algún bicho muy cotidiano y presente en nuestras vidas... al que haremos que nos de miedo.

USA TU IMAGINACIÓN:
¿Serías capaz de inventarte una historia que fuera protagonizada por unos aterradores periquitos? ¿Y sobre hámsters? ¿Qué te parecen las tortugas caseras?









GRANDES CATÁSTROFES

Otra de las cosas que aterrorizan a las personas son las grandes catástrofes: terremotos, huracanes, meteoritos que chocan con la Tierra, rotura de presas, rascacielos en llamas, aviones llenos de pasajeros... Si queremos construir una historia de miedo sobre algo que no sea una persona... hay que tener en cuenta una cosa: ¡El peligro no tiene que ser para un colectivo (pueblo, barco, etc.) el buen guionista hará que el peligro recaiga sobre una persona: un niño que ha salido a buscar a su perro sin que sus padres lo sepan, una cazador que se ha caído en un pozo en medio del bosque, un vagabundo durmiendo debajo de un puente... ¡El suspense siempre tiene que estar enfocado hacia personas muy concretas! Aunque parezca una contradicción, el público siempre sufre más por el protagonista, ya que es el personaje más cercano. Y, como es lógico, este protagonista ha de ser simpático al público. Si eliges un malo... ¡todos querrán que la catástrofe natural acabe con él!

PERSONAS CORRIENTES

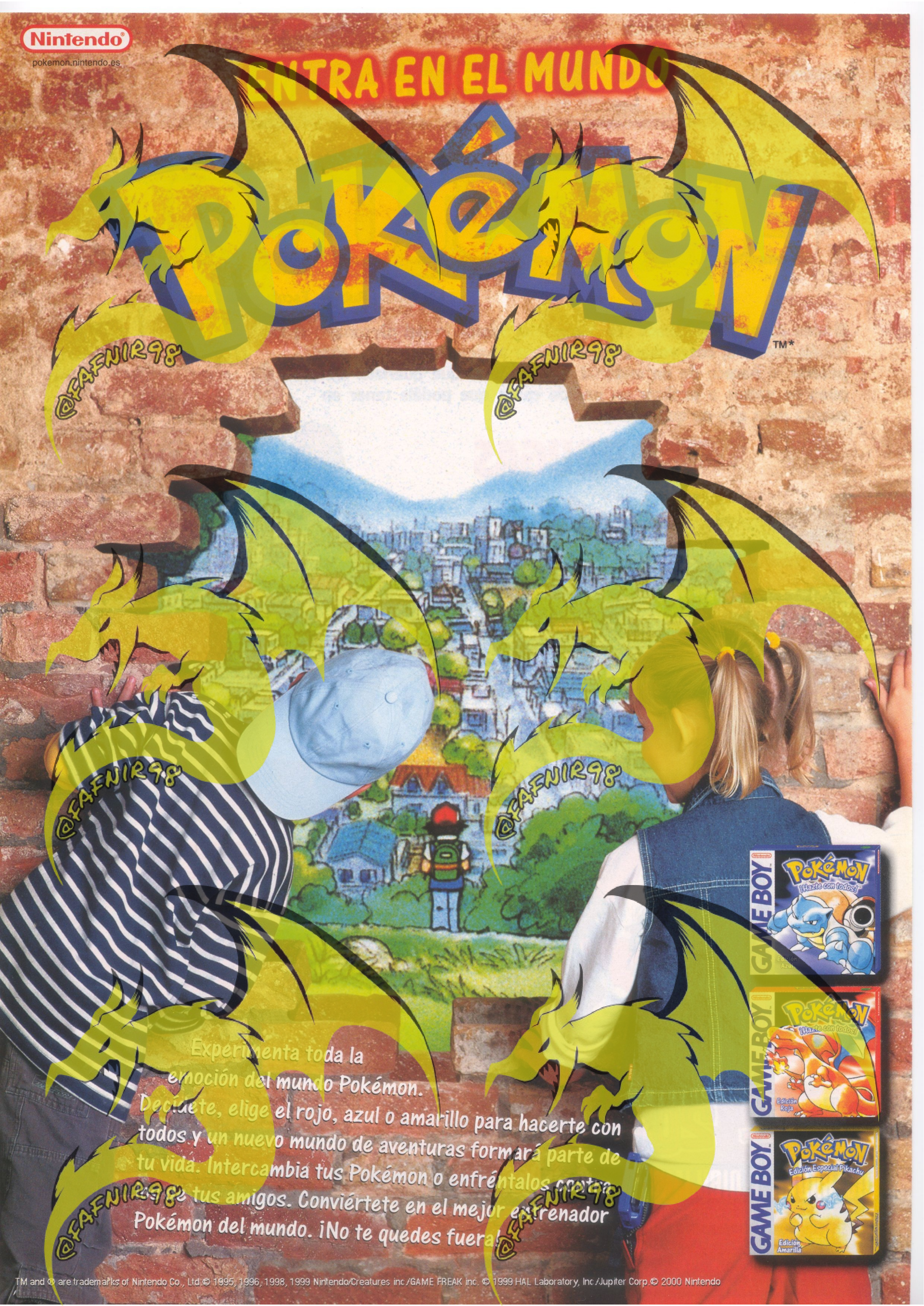
El cine ha puesto de moda en los últimos años unos protagonistas terroríficos muy cotidianos: un novio, un vecino, un profesor... Sólo hay que recordar las últimas películas de miedo que se han estrenado y han tenido éxito para comprobarlo. Crear un personaje de estas características no es nada fácil, y hay que estar muy preparado y tener mucha experiencia en narraciones más sencillas, para poder desarrollar mínimamente bien una historia de este tipo. El suspense radica en que el público no debe de saber quién es el peligroso malo que acecha a el, o la, protagonista. Y para que no lo sepa, hemos de esconderlo entre otros personajes. Es decir, crear una historia con una víctima y un buen puñado de personajes que le rodean en la que todos pueden ser "el malo". Por otra parte, siempre que el malo amenaza al protagonista, hay que construir el argumento de forma que varios de los sospechosos puedan haber realizado esa amenaza. Como veréis, no es nada fácil desarrollar este tipo de argumentos, y antes de embarcarse en construir uno... ¡puede ser más divertido ir al cine a pasar un poco de miedo!

EL TERROR SOBRENATURAL

En esta variante del género de terror, se juega con elementos que no existen: fantasmas, extraordinarios poderes mentales, espíritus buenos o malos... Este campo se presta a crear buenas historietas de terror que pueden dar muy buenos resultados. Pero hay que tener en cuenta dos factores importantes. El primero es la elección del protagonista. Y el segundo es que tenemos que explicar muy detalladamente cuáles son los elementos extraordinarios... al principio de la historia. A los lectores y espectadores no les gusta nada vivir una aventura realista, y que en la última página se les diga que todo es culpa de un fantasma. Un buen argumento suele ser el de alguien que observa que a su alrededor suceden cosas extrañas... y comienza a sospechar que es él mismo quien las provoca. El descubrimiento de sus "poderes mentales" y de la mejor forma de controlarlos y utilizarlos, puede dar lugar a una historia llena de suspense...






Nintendo
pokemon.nintendo.es
ENTRA EN EL MUNDO
POKÉMON TM*
@FAFNIR98
Experimenta toda la emoción del mundo Pokémon. Decídete, elige el rojo, azul o amarillo para hacerte con todos y un nuevo mundo de aventuras formará parte de tu vida. Intercambia tus Pokémon o enfréntalos contra los de tus amigos. Conviértete en el mejor entrenador Pokémon del mundo. ¡No te quedes fuera!
GAME BOY
POKÉMON ¡Hazte con todos!
GAME BOY
POKÉMON ¡Hazte con todos!
Edición Roja
GAME BOY
POKÉMON Edición Especial Pikachu
Edición Amarilla
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp. © 2000 Nintendo



El vestuario

por Kenny Ruiz - Escola JOSO Cómic

El mes pasado explicamos cómo elegir el vestuario del personaje; si lo habéis probado, comprobaréis que la ropa a veces queda rara, rígida, pesada, o parece de un material que no es el que queríais. Bien, pues os vamos a explicar un par de cosas que podéis tener en cuenta para que os quede mejor.

LAS ARRUGAS

En primer lugar, fijaos en que todas las arrugas siguen una dirección, que nacen en las costuras y siguen el volumen del cuerpo.

Pero cuando el cuerpo se mueve crea tensiones, en ese caso las arrugas irán hacia allí.

EL MOVIMIENTO

Además de las direcciones y las tensiones, debéis tener en cuenta factores externos como el viento, movimientos bruscos... en fin, situaciones en que la ropa se agite en general.

En esos casos, pensad que sólo es tela, y que se movería en la dirección que lleve el viento, o el movimiento, ondulándose. Intentad hacer curvas sin pensar y luego las unís en la direccion adecuada, así os quedará el dibujo más suelto.



EL TEJIDO

Cuando decidáis el vestuario, pensad también en el tejido que lo compone: cuero, seda, piel, tejanos, pelo, porque influirá mucho en el aspecto final del traje.

COPIANDO DE UN MODELO REAL

De esta forma los tejidos duros y pesados tendrán pocas arrugas y los blandos, muchas. Además, haciendo un trazo distinto acentuáis la diferencia. Utilizad muchos ángulos para el cuero, curvas en la seda, etc. Ya veréis que si tenéis en cuenta estos conceptos vuestras arrugas serán otra cosa...

Pero el mejor consejo es que para dibujar algo tan difícil como la ropa, copiéis mucho de la realidad, ya sean fotos o gente real de la que toméis apuntes. ¡¡Ya sabéis, pillad el bloc y perseguid a vuestros personajes!!



Las EXPRESIONES

por Enrique Vicente

Ya es hora de completar los bocetos que hemos ido dibujando hasta ahora. Empezamos con unas expresiones muy sencillas. si os fijáis, siguiendo el orden de los dibujos podéis ver a los personajes gesticular como si estuvieran hablando realmente con vosotros.

De una pose a otra se pasa con suavidad, siempre con líneas curvas, la línea de acción siempre tiene que ondular y todos los elementos moverse con fluidez.

Intentad intercalar los dibujos y tendréis unas cuantas expresiones más. Incluso podéis miraros en un espejo e intentar imitar vuestros propios gestos y los de la gente que os rodea.



The Disney Store

Y

¡Dibus!

La revista de los jóvenes artistas

TE INVITAN A GANAR UN MONTÓN DE...

¡CHEQUES REGALO!

LOS PREMIOS SERÁN:
1 PREMIO de 25.000 ptas.
4 PREMIOS de 10.000 ptas.
5 PREMIOS de 5.000 ptas.

Rellena esta carta, deposítala en tu tienda The Disney Store más cercana o envíala por correo a la revista Dibus: Concurso The Disney Store, c/ Fluvià, 89. 08019 Barcelona.

Y además, sólo por depositar tu carta en cualquiera de las tiendas The Disney Store, recibirás en el momento

¡ESTA EXCLUSIVA LITOGRAFÍA!



TIENDAS The Disney Store

MADRID: C.C. La Vaguada, C.C. La Gran Manzana (Alcobendas) y Centro Oeste (Majadahonda). **BARCELONA**: C.C. Las Glorias y C.C. L'Illa. **VALENCIA**: C.C. El Saler y c/ Juan de Austria, 30. **ALICANTE**: C.C. Gran Vía. **ZARAGOZA**: C.C. Augusta y c/ Alfonso I, 24. **BILBAO**: C.C. Max Center. **SEVILLA**: C.C. Los Arcos. **MÁLAGA**: C.C. Larios. **CÁDIZ**: C.C. Bahía Sur. **PALMA DE MALLORCA**: C.C. Porto Pi y c/ San Miguel, 2. **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**: C.C. La Ballena y C.C. Las Arenas. **SANTA CRUZ DE TENERIFE**: C.C. Santa Cruz.

www.disney.es

Sólo una carta por persona. Último día para recibir las cartas en las tiendas o por correo, el 5 de Enero de 2000. El listado de los ganadores saldrá publicado en la revista DIBUS del mes de Febrero.
Promoción válida hasta fin de existencias (20.000 litografías). Sorteo realizado ante notario.
Cheques regalo sujetos a condiciones de uso.


The Disney Store
Queridos Reyes Magos:
Nombre y Apellidos:
Dirección:
Ciudad:
Provincia:
Teléfono:
C.P:
Edad:
@FAFNIR98
© Disney



DIBUCONCURSO PokéROM

¡Apréndelo Todo!

Ya están aquí los PokéROM, para probar tus conocimientos sobre los Pokémon... ¡y para que te diviertas con ellos! Pásalo en grande con Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Pikachu, Meowth, Psyduck, Poliwhirl, Gengar, Eeveé y Mewtwo. Además, supera las pruebas y conviértete en un experto Maestro Pokémon.

Los **PokéROM** contienen pequeñas pruebas en las que el entrenador interactúa con las matemáticas y el lenguaje. Son pruebas muy sencillas en las que el objetivo es ser el mejor entrenador de **Pokémon** del mundo. Si quieres ganar un **PokéROM**, contesta este pequeño test:

¿VERDADERO O FALSO?

- Ⓥ Ⓕ - Las evoluciones de Eevee son Flareon y Jolteon.
- Ⓥ Ⓕ - La evolución de Psyduck es Golduck.
- Ⓥ Ⓕ - La pieza que lleva Meowth en la frente es una bola de billar.
- Ⓥ Ⓕ - Gengar es un Pokémon planta.
- Ⓥ Ⓕ - Mewtwo no es una forma de vida artificial.
- Ⓥ Ⓕ - Psyduck desarrolla su ataque más potente cuando no soporta más su eterno dolor de cabeza.

SORTEAMOS 10 POKÉROM DISTINTOS.

Envíanos tus datos a:

Dibuconcurso PokéROM
Revista ¡Dibus!
c/ Fluvià nº 89
08019 Barcelona

¡Consigue tu PokéROM!

¡Tienes hasta el **31 de enero** para enviarnos tus cartas!



entrevistamos a

CARLOS GRANGEL

Nuestro entrevistado de este mes es cofundador del estudio que lleva su apellido y el de su hermano: Estudio Grangel, y lleva mucho tiempo en el mundillo de los cómics y la animación. Seguro que grandes películas como El príncipe de Egipto o El Dorado os suenan cantidad... Pues Carlos ha intervenido muy activamente en ellas.

Por Mary Molina

Dibus - ¿Cuándo empezaste a interesarte por el dibujo?

Carlos Grangel - Ya desde pequeño me gustaba dibujar. Otra cosa es convertirse en profesional. Tomar esta decisión significa ser consciente de la cantidad de horas que puedes llegar a dedicarle a esto. La afición es lo más bonito al principio, porque dibujas cuando quieres.

D - ¿Cuál fue la peli o serie que más te impresionó de niño?

Carlos G - Fue **El libro de la Selva**. Pero también me gustaron muchas otras como **101 Dálmatas** o **La Bella Durmiente**... también me crié viendo la tele y me gustó mucho **Vickie el Vikingo**.

D - ¿Cuáles fueron tus primeros trabajos como profesional del dibujo?

Carlos G - En mi caso empecé dibujando cómic de agencia (cómics de personajes que han sido creados por otro autor) y dibujaba al **Oso Yogui**, también dibujé al **Pato Donald** y al **Ratón Mickey**. Ésta era la salida que había para los dibujantes de cómic de hace 20 años. Otra cosa era hacer ilustraciones o cómic de autor, pero ya había varios dibujantes famosos que ocupaban ese cargo.

D - ¿Cómo decidiste dar el salto a la animación?

Carlos G - Mientras realizaba cómic de agencia, en un momento dado sentí curiosidad por cómo se realizaba la animación. Decidí conocerla un poco mejor haciendo un curso de técnicas de animación y me di cuenta de que era otro oficio, algo diametralmente opuesto al cómic. Haber dibujado cómics me proporcionaba una buena base de dibujo, pero meterse a hacer dibujos animados significaba aprender muchas cosas nuevas.



D - ¿Para ti cuál es la magia de los dibujos animados y en qué consiste?

Carlos G - Realmente tienes que ser capaz de meterte en la piel del personaje y poder moverlo. Tienes que convertirte en un pequeño actor...

D - Dibujar para la animación es muy distinto de hacerlo para el cómic o la ilustración. ¿Hay que tener algún tipo de preparación especial?

Carlos G - La animación requiere de una técnica y de unos estudios precisos. Además, puedes hacer prácticas en estudios empezando a intercalar. Realmente es aconsejable hacer un pequeño curso para dar el salto a la animación. Una buena base de dibujo y la creatividad son imprescindibles, pero también lo son la técnica y los conocimientos sobre animación.

D - ¿Cuánto se tarda en dibujar un movimiento completo de un personaje y cuántos dibujos se necesitan para representarlo?

Carlos G - Para hacer el movimiento de un brazo se necesitan tres dibujos para poner un ejemplo. Un segundo de animación son 25 dibujos (fotogramas), pero ver el resultado compensa, ya que la dificultad es grande. Lo bueno de la animación es que cada fotograma es fruto del ingenio creativo de los integrantes del equipo.

D - ¿Cómo se consigue cambiar de estilo de dibujo en cada película?

Carlos G - Cada vez que empezamos una nueva película nos planteamos el diseño y el movimiento que van a tener los personajes. Entonces ya dejamos muy claro que no vamos a caer en repetir el estilo de la película anterior. Se crea un estilo distinto para cada película. Lo mejor es tomarse un descanso y no tener nada de la anterior producción delante. Lo guardamos todo celosamente para no dejarnos influir por los dibujos de la película que hemos hecho antes.

D - ¿Cuál es tu personaje preferido de El Dorado?

Carlos G - Mmmhh... es muy difícil. Me gustan más los personajes secundarios que los protagonistas, como por ejemplo el toro o el caballo **Altivo**. Lo curioso es que a este caballo ya le habían puesto otro nombre, **Lucero**, pero como en ese momento había un cantante muy famoso que se llamaba igual en Sudamérica y no querían que hubiese malentendidos, decidieron cambiarlo y me preguntaron qué nombre estaría bien para el caballo. El nombre del caballo de **Cortés** tenía que ser un poco imponente y elegante, así que entre los nombres que propuse eligieron el de **Altivo**.

D- ¿Qué consejo les darías a los lectores de nuestra revista que quieren llegar a hacer dibujos animados?

Carlos G - Es interesante que se documenten un poco sobre el mundo de la animación. Hay buenos libros, pero un curso de introducción es lo más recomendable. Y que no dejen de dibujar.

SUS 5 SERIES DE DIBUJOS ANIMADOS PREFERIDAS

1 Vickie el vikingo.
2 La pantera rosa.
3 Érase una vez el hombre (primera parte).
4 Calimero.
5 D'artacan y los tres mosqueperros.

SUS 5 PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS

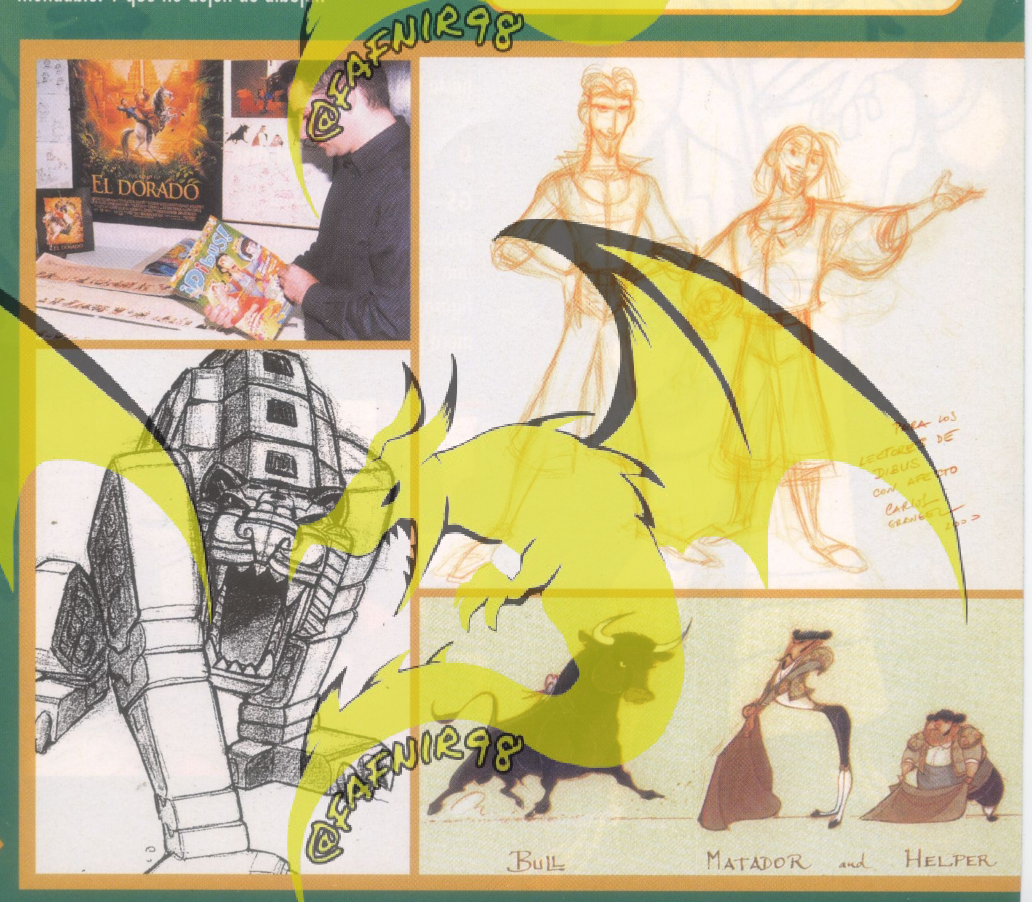
1 Shere Kan (el tigre del **Libro de la Selva**).
2 Mr. Magoo (U.P.A.).
3 Cruela de Vil (**101 Dálmatas**).
4 La pantera rosa.
5 El Coyote (Warner).

SUS 5 CÓMICS PREFERIDOS

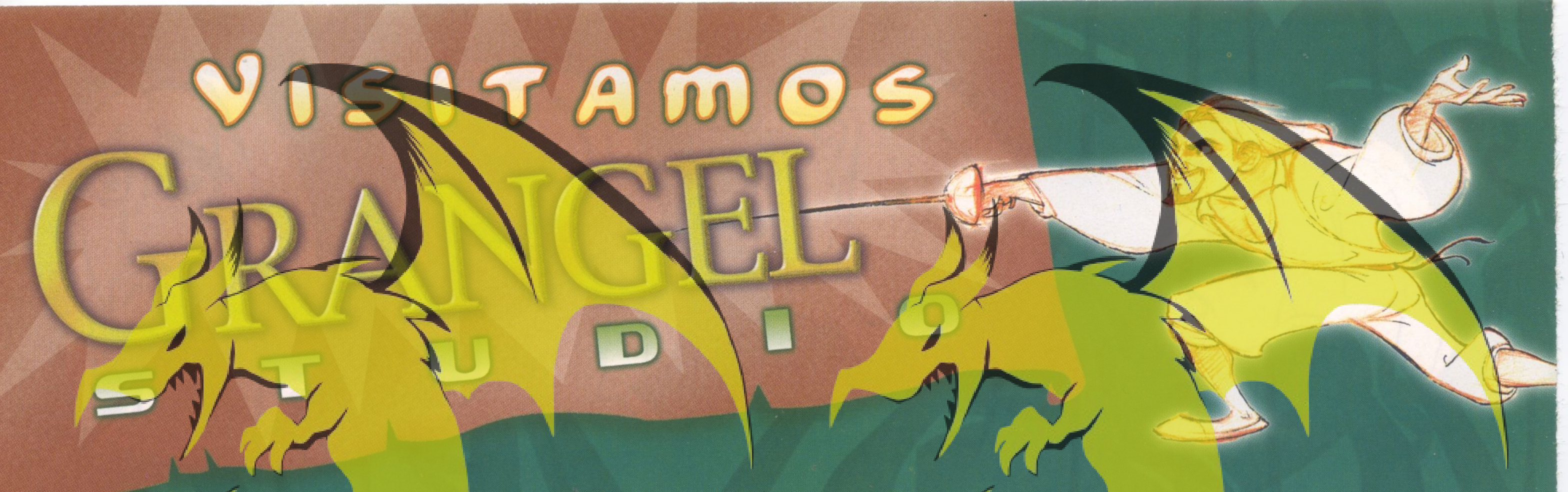
1 **Asterix, los laureles del César** (Uderzo y Goscinny).
2 **Ideas Negras** (Franquin).
3 **Blueberry** (Giraud y Charlier).
4 **Mortadelo y Filemón, el sulfato atómico** (Ibáñez).
5 **El descubrimiento del Pacífico** (Enrique Breccia y Cristóbal Aguilar).

SUS 5 PERSONAJES DE CÓMIC PREFERIDOS

1 Panoramix (Uderzo).
2 Gastón el gafe (Franquin).
3 Yakari (Derib).
4 Bill y Bolita (Roba).
5 Torpedo (J. Bernet).



Arriba, a la izquierda, **Carlos** leyendo **¡Dibus!** (cómo no); a la derecha, el dibujo que os dedica, dibuartistas. Abajo, varios diseños de **El Dorado**.



El Estudio Grangel ha realizado el diseño de personajes de películas tan famosos como EL DORADO o EL PRÍNCIPE DE EGIPTO, pero antes de trabajar para **Dreamworks**, ya realizaban numerosos trabajos de publicidad y también se habían dedicado a hacer cómics... El estudio no es un lugar demasiado grande, hay pósters colgados de las producciones más recientes y también maquetas y figuras de los personajes más queridos.

Dibus - Hablemos de EL DORADO... ¿Cómo es trabajar con Spielberg y Dreamworks?

Grangel Studio - Dreamworks tiene un equipo allí (en Estados Unidos) y otro aquí (nuestro estudio); la comunicación tiene que ser constante y nos servimos del correo electrónico y de los paquetes urgentes por agencia para conseguirla. Cada día llegan faxes, paquetes y mensajes de **Dreamworks**, y nosotros hacemos lo propio con ellos. Además, tenemos un poco de ventaja, ya que vamos unas cuantas horas por delante de ellos geográficamente hablando; así, cuando llegan a primera hora se encuentran con el trabajo de nuestro estudio encima de la mesta, listo para que realicen el siguiente paso (entregarlo a los coordinadores de producción y luego a los animadores). **Dreamworks** tiene escasamente cinco años de vida y nosotros llevamos trabajando 3 años para ellos desde aquí, aunque frecuentemente tenemos que viajar al otro lado del charco...

D - ¿Qué parte de la producción ha realizado Grangel Studio?

GS - Toda la parte de creación de personajes desde cero. Entre españoles y mayas hemos llegado a crear hasta 900 personajes.

D - ¿Trabajáis con el diseño por ordenador?

GS - Una parte de nuestro estudio está dedicada al proceso digital de animación por ordenador o CGI, y es una parte importante. También hacemos maquetas y figuras de los personajes, que podemos realizar primero por ordenador.

HERNÁN CORTÉS, DE LA HISTORIA A EL DORADO

Cortés está basado en un personaje histórico, que ayuda a dar el toque de realismo necesario a la película. Su aspecto físico se varió lo necesario para que diera un poco de respeto como "malo".



PROCESO DE CREACIÓN

"Nuestro estudio parte de cero, no tenemos diseños previos sobre los que trabajar. Empezamos a trabajar sobre un guión completamente confidencial, tanto, que tenemos que firmar nuestra copia. Además, cada copia lleva un número y firmamos, además, un contrato de confidencialidad. El proceso se pone en marcha a partir de este guión, que contiene algunas indicaciones básicas sobre el aspecto de algunos personajes. A parte de esto, tenemos completa libertad para crear a los personajes."

FRASES PARA RECORDAR

"Hemos llegado a crear 900 personajes."

"Para nosotros es tan importante cualquiera de los personajes secundarios como los mismos protagonistas."

"Tenemos más libertad para crear a los secundarios que a los protagonistas."

"¿Quién mejor que un español para crear a los españoles que aparecen en la película?"

"Ya hicimos egipcios y hebreos en EL PRÍNCIPE DE EGIPTO, así que crearíamos a los españoles con los ojos cerrados."

"En Dreamworks no es usual trabajar a tanta distancia con los creativos".

"No nos interesa tener una grandísima empresa con muchísimos trabajadores, confiamos más en un producto propio de calidad, con el diseño que nos gusta."



A la izquierda, nos muestran algunas de las hojas de producción; a la derecha los dos integrantes del **Grangel Studio, Carlos y Jorge Grangel.**

"Para crear a los personajes de la época nos documentamos muy bien. En el caso de los españoles no sólo buscábamos modelos de gente y de ropa sino también el color, que contrasta mucho con el de los mayas. Son como dos conceptos opuestos: los españoles tienen una gama de colores bastante opaca y mate, con tonos sepia y marrones... en fin, son colores muy suaves. En los mayas se utilizan colores muy vivos y brillantes, verdes, amarillos y rojos muy intensos."

"Los mayas y la leyenda de su oro ya habían desaparecido en la época en la que situamos la película. Al tratar con personajes y un lugar que no ha existido realmente, el esfuerzo es que parezca creíble."

Desde el principio hasta ahora

El estudio se crea a partir de la afición al dibujo y empezó haciendo cómic. Era el año 80 y había varios estudios en Barcelona que hacían cómic de agencia. ¿Qué es el cómic de agencia? Pues trabajar para **Disney** o hacer "Mortadelos y Filemones...". Durante 7 u 8 años hacíamos cómic de agencia e iba bien, pero llega un momento en que las propias ideas personales necesitan salir por algún lugar. Hace unos 12 ó 13 años nos interesamos más profundamente en la animación y gracias a un curso que hicimos y de una preparación adecuada, pudimos empezar a ofrecer servicios como estudio de animación. Desde entonces, hemos realizado muchos trabajos para publicidad y para diversas producciones, entre las que se encuentran **El Príncipe de Egipto** y **El Dorado**. No sólo trabajamos para **Dreamworks**, somos un estudio creativo que ofrece precisamente esa creatividad y lo que hacemos es estudiar proyectos y propuestas que nos llegan, así como presentar nuestras propias ideas...

El futuro: The Spirit

Éste es el nuevo proyecto que **Grangel Studio** está desarrollando para **Dreamworks** y trata sobre las peripecias de un caballo vistas desde el punto de vista del animal... Es una de las películas más difíciles que se han hecho hasta ahora en animación. **Dreamworks** se ha propuesto plasmarlo todo sin que el caballo hable, un auténtico reto que dará que hablar dentro de un tiempo. ¡Os mantendremos informados!

Los personajes secundarios son tan importantes como los protagonistas; los aldeanos y los animales de la película son fruto del genio creativo de este estudio.

PINTURA ARTÍSTICA

Hola, dibuchavales. La técnica que abordaremos en este número se escapa a lo que llamamos pintura artística. Más pistas: se suele emplear a menudo en el terreno del diseño y seguro que vosotros mismos los habréis utilizado tarde o temprano..... Pues hoy tocan: los rotuladores.

por Núria Peris

Pero se trata de rotuladores de uso profesional. Podemos encontrar en el mercado varias marcas internacionales ¡una de ellas tiene más de 200 tonalidades! Pero nosotros nos conformaremos con algo más cercano, la marca **Edding**.

Se trata de rotuladores bastante gordos, y la primera característica que destacaremos es que tienen 20 colores diferentes. También los encontramos con dos tipos de punta: punta plana y punta redonda. Son fáciles de usar, resistentes al agua, se pueden utilizar sobre muchísimas superficies y son muy prácticos. Sin embargo, tienen un par de inconvenientes: no se pueden mezclar para obtener más colores y son permanentes. Eso quiere decir que no se pueden borrar. Por eso debemos tener cuidado y no mancharnos la ropa. En el caso de que nos equivoquemos o nos pasemos de la raya, podemos cubrirlo con gouache blanco.

Para este experimento utilizaremos: una cartulina gruesa, un pincel fino, tinta china negra o un rotulador de punta fina de color



TÉCNICAS a tener en cuenta

Los rotuladores de punta plana (Edding 3300) se pueden utilizar en dos posiciones: por la parte ancha y por la parte fina para los detalles: **(Foto 1)**
Los rotuladores de punta redonta (Edding 3000) son prácticos para todo tipo de superficies, porque se puede llegar a hacer líneas muy finas. **(Foto 2)**

Estos rotuladores **Edding** no son cubrientes, es decir, que los colores más claros no tapan los colores oscuros. **(Foto 3)**
Por último, podemos pintar sobre las líneas del dibujo sin miedo a que desaparezcan. **(Foto 4)**













negro, los rotuladores de colores **Edding 3000** y **3300**, un poco de agua y gouache blanco. Una vez hayamos calcado sobre la cartulina el dibujo, que previamente hemos hecho en otro papel, podremos entintarlo con el pincel y la tinta o el rotulador negro de puntafina. Para empezar a pintar, nos aseguraremos de poner un par de hojas de periódicos debajo de la cartulina para no manchar la mesa.

En segundo lugar iremos pintando, con cuidado, las superficies del dibujo. Si queremos hacer zonas más oscuras podemos pintar con el mismo rotulador otra vez encima (imagen 2). Los rotuladores de punta plana son ideales para superficies con pocos detalles y grandes, como los pantalones (imagen 4). Como el color no es cubriente podemos pintar sin preocuparnos de las líneas internas como las arrugas de la ropa. Para finalizar, utilizaremos el gouache blanco bastante aguado para dar un poco de volumen. Cuanto más lo agüemos, más se transparentará el color del rotulador. A su vez, nos serviremos del gouache blanco para corregir pequeños errores. (foto 5) D!



EL TRUCO

Es importante tapar los rotuladores enseguida cuando no los utilizamos. Aunque, como a todo hijo de vecino, os habrá pasado que habréis tapado mal algún rotulador, por lo que se habrá secado y estropeado. Ésta es la manera de recuperarlo:

Tened mucho cuidado porque esta delicada operación mancha hasta al más pulcro. Destaparemos y desenroscaremos el rotulador estropeado, tiraremos 4 ó 5 gotas de [illegible] o colonia dentro del depósito y en la punta. (Fotos 1 y 2)

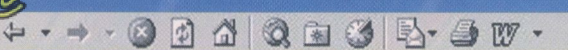
Volveremos a taparlo, lo dejaremos boca abajo y nos olvidaremos de él. Repetiremos la operacion a la mañana siguiente. ¡Con un poco de paciencia al cabo de una semana el rotulador estará completamente salvado!





ESPECIAL DIGIWEBS

¡Hola de nuevo, dibuamigos! Como sabéis, el Digimundo está muy unido a internet y... navegando, navegando, mirad lo que ha encontrado **Izzy**: un montón de webs interesantes. Os comentamos algunas que vale la pena visitar...



FOX KIDS

http://digimon.mundofox.com/digimon/spanish/GAMES/01.htm

En esta sección de la web de **Fox Kids** tienes unos cuantos juegos a tu disposición para que te lo pases genial con tus personajes preferidos.

ANIMEKAI DIGIMON

http://www.animekai.com/digimon/digimonmain.html

Esta web es impresionante. El diseño es de última generación y las animaciones en flash son impactantes. La página principal es un Digivice a través del que puedes navegar por la web. Además, si escoges el digianalizador, tienes un pequeño emulador del iMac de **Izzy**... También encontrarás salvapantallas y fondos de escritorio para tu ordenador.



DIGIMON REALM

http://digimon.oakslab.com/

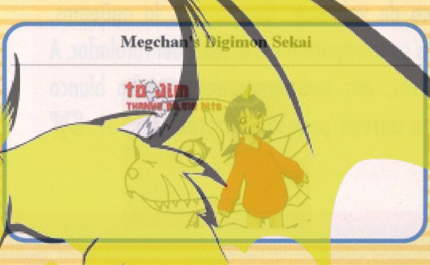
Aquí hay toneladas de información sobre la serie y también sobre su segunda parte **DIGIMON 02**. Además, descubre el cómic japonés de **Digimon**, ¡con nuevas aventuras de **Tai** y los demás!



MEGCHAN'S WEB

http://www.megchan.com/digimon/

Esta chica está enteradísima. Aquí podéis encontrar muchos dibujos de aficionados a la serie (Fanart), las letras de las canciones originales traducidas y otras muchas cosas interesantes...



REUNION

http://stas.net/reunion/

En esta web encontrarás dibujos muy buenos sobre **DIGIMON**, especialmente sobre **TK** en **DIGIMON 02**.

DIGITAL SUSHI

http://www.vqff.net/~digitalsushi/

Esta página hecha por y para fans presenta a las posibles parejas de la serie y además, os pide vuestra colaboración para que les digáis cuáles son las parejas que preferís.



Los capítulos



17 Kokatorimon, el capitán del barco fantasma

Los chicos están atravesando un desierto y empiezan a ver espejismos, como un gran cactus gigante. Luego, un terrible y enorme barco [illegible]. No se trata de un espejismo, ya que el barco está lleno de **Numemons**. Gracias a los encantos de **Mimi**, logran subir al barco, pero una vez dentro las cosas empiezan a torcerse... sobre todo cuando aparece **Kokatorimon**.



18 Piximon, el hada Digimon

Todavía en el desierto, los chicos son atacados por **Kuwagamon** y **Agumon** no Digievoluciona porque tiene miedo de convertirse en **SkullGreymon**. Para su sorpresa, un **Digimon** llamado **Piximon** les salva y les ofrece entrenarles en su casa, para que [illegible] digimon no vuelvan a Digievolucionar de forma equivocada. En este capítulo **Matt** e **Izzy** encuentran sus emblemas.

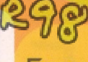
19 Datamon en el laberinto

Izzy recibe un e-mail en su ordenador portátil en el que alguien desconocido solicita su ayuda. Una vez en el lugar que se les ha indicado, **Izzy** descubre todo un programa en las líneas de código que adornan las paredes de la enorme gruta. Y así se revela el secreto del **Digimundo**: se encuentran en una dimensión digital, paralela a la Tierra en la que todo son datos. Sus cuerpos reales están al otro lado, en la Tierra, esperando a que sus mentes vuelvan. Acto seguido encuentran a **Datamon**, el **Digimon** que les pedía ayuda y... caen en su trampa.



20 La Digievolución perfecta: Metal Greymon

Datamon ha secuestrado a **Sora** y a **Biyomon** y los chicos van inmediatamente en su busca... **Tai** y **Agumon** entran en su pirámide mientras **Datamon** intentaba hacer una copia de **Sora**. Cuando **Etemon** y sus aliados llegan... se ponen a luchar contra **Datamon**. Entonces **Greymon** consigue Digievolucionar en su evolución máxima: **Metalgreymon**.



21 Etemon, el terror del escenario

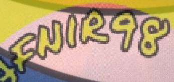
Tai y **Koromon** caen en la fisura del agujero negro abierto por **Datamon** y... ¡se encuentran de vuelta en Tokio! **Tai** no duda en ir a casa y ver a su hermana pequeña **Kari**, a quien no le viene de nuevo lo que su hermano le cuenta sobre el **Digimundo**. Descubren que algunos **Digimon** maléficos están aprovechando la fisura existente entre los dos mundos para entrar a la Tierra. ¡Hay que actuar, y rápido!





22 La evolución oscura SkullGreymon

Aunque **Tai** podría haberse quedado en casa, vuelve con **Agumon** al **Digimundo** y allí empieza a buscar a sus amigos. **Tokomon** y **T.K.** conocen a **Demidevimon**, un **Digimon** que al principio parece tener buenas intenciones... pero acaba siendo un peligroso enemigo que sirve a un amo muy poderoso y que muy pronto se dará a conocer.



*agradecemos su colaboración a **Fox Kids**.

JUEGO DE CARTAS

Aprende todos los secretos

< del juego de cartas coleccionables de Digimon >

por César Sánchez

En el numero anterior de ¡Dibus!, hicimos una baraja de Hiper Campeones, ahora haremos una baraja para poder luchar contra todas por igual y sacarle el máximo rendimiento a nuestras cartas.

Esta baraja se basa en el cambio de principiante en el combate, así ajustaremos al máximo nuestro poder contra nuestro oponente y, si perdemos, sólo ganará 100 puntos. Como siempre, lo primero es seleccionar unos buenos principiantes. Vamos a coger dos de cada tipo (Vacuna, Neutro y Virus) así conseguiremos estar equilibrados para cualquier tipo de enemigo, como por ejemplo:

Vacuna:

Agumon: 380 contra amarillo (Virus)
Palmon: 370 contra amarillo (Virus)

Neutro:

Gabumon: 350 contra rojo (Vacunas)
Patamon: 360 contra rojo (Vacunas)

Virus:

Demidevimon: 250 contra verde (Neutro)
Otamamon: 240 contra verde (Neutro)

Los dos principiantes amarillos que hemos elegido no es que sean una maravilla contra verde, pero no hay superiores, por lo que habrá que elegir unos principiantes que tengan una buena Digievolución a Campeón. **Demidevimon** pasa a **Bakemon**, que contra verde tiene 390 y **Otamamon** pasa a **Gekomon** con otro ataque de 390 contra verde. Lo bueno de estos dos campeones es que sólo piden una carta para Digievolucionar. Para dar sorpresas, podemos poner unos cuantos campeones poderosos para los otros dos tipos de **Digimon**. **Centarumon** y **Garurumon** Digievolucionan de **Patamon** y **Gabumon** respectivamente y son muy buenos contra rojo (410), pero ambos piden dos cartas, no se puede tener todo. **Greymon** y **Angemon** nos vendrán fantásticos contra amarillo y verde, así que son dos perfectas adquisiciones para nuestra baraja.

Ahora que tenemos nuestros luchadores hay que coger el pack de refuerzo habitual. Hasta que no salga la segunda ampliación, iremos un poco cortos de cartas que nos permitan aumentar nuestro poder de ataque, pero siempre podemos innovar. Las de Anulación hay que cogerlas siempre, las tres. Luego algún refuerzo como el Metal Attack y sobre todo en una baraja de este estilo, los Counter Attack. Debes tener siempre la Anulación para Power Blast (Even Steven) en la mano para jugarla, porque si te enfrentas contra un Hiper Campeón, casi será tu única arma. Para rematar la faena un par de Digi-Duelo te irán muy bien, ya que las cartas para ti no son un gran problema, sólo Digievolucionas hasta Campeón y eso no es una gran pérdida en caso de acabarse la baraja. Una Ofensiva de cada color rematará la baraja.

Para jugar esta baraja debes tener presente que llevas mucho principiante, o sea, no dudes a la hora de cambiar por un principiante que frene a tu oponente. Si es rojo, juega verde, si es amarillo, juega rojo, etc. La estrategia de la baraja es tener siempre la posibilidad de poder jugar el color opuesto al de tu oponente. Y como siempre os digo: experimentad por vosotros mismos, cambiad las cartas que no os gusten y poned las vuestras, que a fin de cuentas los que jugáis sois vosotros. ¡Que la disfrutéis!

A LA RICA RECETA

3	Agumon	ST - 01
3	Palmon	ST - 09
3	Gabumon	ST - 05
3	Patamon	ST - 13
3	Demidevimon	ST - 42
3	Otamamon	ST - 24
2	Bakemon	ST - 45
2	Gekomon	ST - 27
2	Centarumon	ST - 17
2	Garurumon	ST - 06
2	Greymon	ST - 02
2	Angemon	ST - 14
2	Anulación	AV - 49
2	Anulación	AV - 50
2	Anulación	AV - 51
2	Metal Attack	ST - 53
2	Counter Attack	ST - 54
2	Digi-Duelo	ST - 58
1	Ofensiva Roja	ST - 49
1	Ofensiva Amarilla	ST - 50
1	Ofensiva Verde	ST - 51

DIGI art



1 Lidia Martínez Serrano, Cabra (Córdoba)

2 Mª Teresa Royo Moreno, Zaragoza.

3 Raquel Pont Lillo, L'Eliana (Valencia).

4 [illegible], Puente de Órbigo (León).

5 Inmaculada Fuente Samaniego, Miranda de Ebro (Burgos).

6 Josep Prat Sorolla, Capellades (Barcelona).

7 Raquel Monreal, Pamplona (Navarra).

8 Aarón García, Reus (Tarragona).



El Bosque Animado

Por Mari Molina

Os presentamos El Bosque Animado, una película que podréis ver en el cine el verano del 2001. Dygra (el estudio gallego que realiza la peli) ha puesto toda la leña en el fuego para crear a unos personajes llenos de vida como los topos Linda y Furacroyos, los protas.

En unos bosques tan verdes y frondosos como los de Galicia, pueden existir toda clase de criaturas como topos y árboles que hablan... Hoy te presentamos a los protas de esta peli, los topos **Furacroyos** (alias "**Furi**") y **Linda**, la gata **Morriña**, la luciérnaga **Luci**... todos cobran vida cuando los humanos no están cerca.

La acción empieza en el pazo de los señores **D'Abondo**; el dueño y su sirviente realizan su habitual paseo por la fraga de **Cecebre**, con la sensación, algunas veces, de que todo el bosque está vivo y de que respira a su paso.

Furacroyos "Furi"

Es el protagonista de esta historia y un topo con una gran vitalidad (al contrario que la mayoría de los de su especie).

Linda

Se adorna la cabeza con flores y adora la vida del bosque. Su amor por la naturaleza le provocará algún que otro problema.

Luci

Es el protestón del grupo; sólo **Furi** es capaz de apaciguar su agrio carácter. Pronto se convertirá en uno más del grupo.

Carballo

Es un entrañable roble que da sabios consejos a **Furi** y compañía.

Morriña

Tiene un porte aristocrático inconfundible, como todos los gatos, y además, está dispuesta a ayudar.

¿Sabías que...?

- El Bosque animado está basada en una novela del escritor gallego D. Wenceslao Fernández Flórez, La fraga es un ser hecho de muchos seres, publicada en 1943.
- En 1987 se adaptó como largometraje y se centró en los personajes humanos, no en los animales.
- En 1997 se empezó a pensar en un proyecto para animación.
- En 1998, y gracias a las nuevas tecnologías, se empieza a trabajar seriamente en El bosque animado.
- Se ha combinado la animación tradicional con la animación por ordenador.

Aquí podemos ver el proceso creativo de **Furi**, desde la malla en 3D hasta la colocación de las texturas y acabados.

Sr. y Sra. d'Abondo

El **Sr.** y la **Sra. d'Abondo** son un par de cascarrabias que viven en un bonito pazo cerca de la fraga de Cecebre. ¿Conseguirán sorprender a los escurridizos habitantes del bosque?

destacados de enero

Especial mes de los superhéroes en Fox Kids

www.foxkids.es

EMISIÓN: SABADO 13 DE ENERO 10:35 H. Y DOMINGO 14 16:10 H.

Como sabrás, **Fox Kids** es el hogar de los superhéroes y hemos decidido brindarles un homenaje y celebrar, de paso la llegada del nuevo milenio la entrada en el 2001. El incombustible **Spiderman**, el desternillante **Walter Melón**, la incomparable **Garrapata**, las supermarchosas **Tortugas Ninja**, y nuestra heroína favorita, **Sailor Moon**, se han puesto de acuerdo para celebrar juntos este acontecimiento tan especial y ofrecerte un superprograma con sus mejores episodios el día 13 de enero. Además, este mes, estrenamos los nuevos episodios de **La Garrapata** y también los nuevos episodios de la serie del momento, **X-Men**. Pero eso no es todo, para abriros el apetito con estos nuevos episodios de la mejor serie mutante de todos los tiempos, el sábado 20 y el domingo 21 vamos a emitir un especial de cuatro capítulos de **X-Men** con dos de sus nuevas aventuras: **La Alianza de Phalanx** y **Temporal**. ¡Ah! Y recuerda que a partir del 8 de enero dejamos de emitir la programación de Navidad, así que no te despistes y estate atento a los horarios de tus series favoritas para no perderte ni una.



Nuevos episodios X-MEN especial X-MEN



NUEVOS EPISODIOS: ESTRENO 21DE ENERO 12:25 H.
EMISIÓN: LUNES A VIERNES 12:45 H. Y 20:20 H.
SÁBADOS Y DOMINGOS 12:25 H. Y 17:50 H.
ESPECIAL DE X-MEN: SÁBADO 20 DE ENERO 11:05 H. Y DOMINGO 21 DE ENERO 16:35 H.

Seguro que llevabas un montón de tiempo esperando los nuevos y exclusivos episodios de **X-Men**. Pues bien, ya están aquí; 14 episodios calentitos y recién salidos de la factoría Marvel y de los estudios de doblaje para que tú puedas disfrutarlos cuanto antes. En estos nuevos 14 episodios que completan la saga de esta fantástica serie, podrás vivir nuevas aventuras en las que los mutantes se las tendrán que ver con criaturas alienígenas que se transforman asumiendo la forma de cualquier cosa o persona, o con extraños descubrimientos de tempos mayas en América del Sur que vaticinan el Apocalipsis. ¡Ah! Además, y para celebrar este súper evento mutante, tampoco puedes perderte el especial **X-Men** del sábado día 20 y del domingo 21 (para los que se lo hayan perdido) con cuatro de estos nuevos episodios para ir abriendo boca. En este especial verás la aventura de **La Alianza de Phalanx** en la que los mutantes atrapan a **Dientes de Sable** (o eso parece) y **Temporal** en la que el perverso alien **Arkon** intenta casarse con **Tormenta**.

Nuevos episodios La Garrapata

ESTRENO: 7 DE ENERO ESTRENO A LAS 14:05 H.
EMISIÓN: LUNES A VIERNES 17:15 H. Y 21:10 H.

Es un gigantón azul, luce dos antenitas en la cabeza, tiene nombre de bicho y ha venido para salvar al mundo. Es **La Garrapata** y a partir del 7 de enero vais a poder disfrutar de sus nuevos episodios. **La Garrapata**, que vive en una ciudad llamada precisamente eso, **La Ciudad**, es la parodia del superhéroe clásico. No posee ningún superpoder verdadero, aparte de su terrible encanto y desparpajo, y en su lucha contra los villanos está acompañado por un **Arthur**, un ex contable que ha adquirido los sobrenaturales e inquietantes superpoderes de las polillas. No te pierdas los nuevos episodios de **La Garrapata** todos los fines de semana a partir del 7 de enero.

Especial superhéroes

EMISIÓN: SÁBADO 13 DE ENERO 10:35 H. Y DOMINGO 14 DE ENERO 16:10 H.



En el mes de los superhéroes en **Fox Kids** hemos pensado que la mejor forma de celebrarlo era con la emisión de un SUPERESPECIAL en el que se reúnan todos los personajes que por una u otra razón en la vida se han convertido en superhéroes. Así tenemos a **Bunny Tsukino**, nuestra chica de colegio que gracias a una gata parlante se convierte en la fantástica **Sailor Moon**. También está **Spiderman**, superhéroe donde los haya y que entró a formar parte de este cerrado círculo de poderosos también debido a los efectos de un animal, en este caso una asquerosilla araña radioactiva. Bueno, y si hablamos de cosas asquerosillas y radioactivas, tampoco podemos olvidarnos de cómo **Las Tortugas Ninja** se convirtieron en guerreros expertos en la lucha cuerpo a cuerpo gracias a que, cuando eran apenas unos galápagos de acuario, se cayeron en las alcantarillas de la ciudad en una extraña mezcla de fango tóxico. Y si algo es extraño, es nuestro siguiente superhéroe, **La Garrapata**, una enorme mole azul y torpona que no sabemos qué superpoderes posee a ciencia cierta. Finalmente, y por si alguno de estos superhéroes falla, hemos llamado también a nuestro chico para todo, **Walter Melón**.

Competición Pokémon

EMISIÓN: DOMINGO 28 DE ENERO 11:30 H. LUNES 29 DE ENERO 17 H.

Si eres un fan de **Pokémon** no puedes perderte la emisión de los mejores momentos del **Campeonato Mundial** para elegir al mejor de los **Maestros Pokémon**. Este campeonato, que se celebró en Sidney hace algunas semanas, reunió a decenas de chicos y chicas de todo el mundo (campeones de sus respectivos países) en un gran campeonato en el que, a través de numerosos combates en los que todos tuvieron que poner a prueba sus habilidades como entrenadores, se eligió al mejor de todos ellos. No te pierdas este especial de una hora de duración que emitiremos el lunes 29 de enero. ¡Ah! Y como sabemos que ese día estáis de fiesta, hemos extendido la programación de fin de semana para que podáis disfrutar de las series que os encanta ver los sábados y los domingos.

FOX KIDS™

CONCURSO

La Garrapata es el superhéroe que defiende **La Ciudad** con ahínco y muchas ganas. Para que tú puedas desplazarte a gran velocidad para ayudarle, sorteamos los patinetes urbanos que más molan. Sólo tienes que contestar a esta pregunta:

¿DE QUÉ COLOR ES LA GARRAPATA?

¡Rápido!

Cuanto antes nos envíes tu carta, más posibilidades tendrás de ganar uno de los fabulosos patinetes que regalamos.

Tienes hasta el **31 de enero** para enviarnos tus cartas

Escríbenos a:

FOX KIDS
Concurso La Garrapata
Apdo. Correos 51548
28080 Madrid

Libros y Cómics



GARFIELD 42: EN LAS NUBES

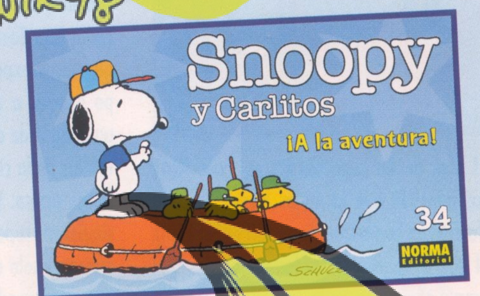
Norma Editorial
Autor: Jim Davis
Precio: 950 ptas.

Nuestro divertido y guasón gato naranja sigue arrancando risas a todos los que leen sus tiras. Cómo no, ésta no iba a ser una excepción...

SNOOPY Y CARLITOS 34: ¡A LA AVENTURA!

Norma Editorial
Autor: Charles Schulz
Precio: 950 ptas.

Carlitos y Snoopy están muy contentos porque este año celebran su 50 aniversario. Ellos lo celebran en sus tiras; ¿les acompañáis?



CÓMO DIBUJAR SUPERHÉROES COLECCIÓN CREATIVA Nº1

Norma Editorial
Precio: 1.750 ptas.

Con este libro, los músculos, trajes y poderes de nuestros amigos los superhéroes van a dejar de ser un secreto. Aprende todos los trucos que necesitas para dibujar a tus fornidos protagonistas con este genial libro.



¡SOCORRO! 12 CUENTOS PARA CAERSE DE MIEDO

Alfaguara Juvenil
Autor: Elsa Boneman
Precio: 910 ptas.

Estas 12 historias están llenas de misterio e intriga. Además, ocurren en lugares muy distintos y algunas de ellas están basadas en antiguas leyendas japonesas como Los muyins (Muyina en el original) o Joichi el desorejado (Mimi nashi Joichi en el original).



Juegos Multimedia

PC FLASH

Educa
Precio: 11.495 ptas. aprox.
(A partir de 6 años)

Este ordenador pone los secretos de la informática al alcance de los peques de la casa. Tiene un teclado profesional con teclas que se iluminan, 28 programas, ratón profesional, reloj parlante y juegos de lógica y memoria. Si te gusta la informática, con este miniordenador lo pasarás en grande.



GUACA MOLE

Bandai
Precio: 6.000 ptas.

Ya puedes coger tu mazo y preparar tus reflejos porque en Guaca Mole los vas a necesitar. Los topos van a empezar a salir sin avisar y sólo tú y un compañero podéis libraros de ellos... ¡a mazazos!



EXPLORA FORMAS, LETRAS, SONIDOS Y EXPLORA COLORES, NÚMEROS, PAPELES

Colección Calidoscopio
Autores: Francesco Testa y Cristina Lástrego
Distribuye: Barcelona Multimedia
Precio: 5990 ptas. cada Cd-Rom

Estos dos Cd-Roms están pensados para aprender de la forma más divertida. Los más pequeños de la casa se lo pasarán en grande delante del ordenador, despertando además su creatividad e imaginación.



Videojuegos

ORO Y GLORIA, LA RUTA HACIA EL DORADO

Editor/Desarrollador: Revolution Software
Distribuidor: Ubi Soft Entertainment
Plataforma: PC, PlayStation
Precio: PC: 5.995 ptas / PSX: 6.995 ptas.

En este juego, que está basado en la película de Dreamworks Camino hacia El Dorado, los espabilados Tulio y Miguel consiguen un mapa que les llevará hacia una tierra de ensueño llena de oro llamada El Dorado.

DINOSAUR

Editor/Desarrollador: Ubi Soft / Standbox Studios (versión PSX)
Distribuidor: Ubi Soft
Plataforma: PS2

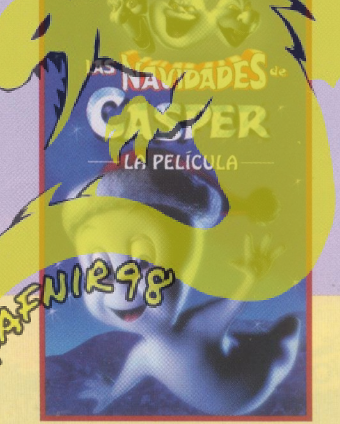
Llega el reto de la supervivencia con este emocionante juego para la Play2. Este juego mezcla la acción con la estrategia, hecho que añade más atractivo al juego. Llevarás a un grupo de personajes y, según la circunstancia, escogerás a uno o a otro para actuar. Únete a Aladar, Zini y Plío en esta emocionante aventura en 3D.

Vídeos y DVDs

LAS NAVIDADES DE CASPER, LA PELÍCULA

Warner Bros. Cine en Familia
Precio: 2.995 ptas.

Desde el 13 de diciembre ya está a la venta esta película completamente hecha por ordenador. El fantasma más bonachón que existe, Casper, va a pasar unas Navidades moviditas. Junto al trío fantasmal formado por Fatso, Stinkie y Stretch, pasará cuentas ante Bombazo, el maestro de los fantasmas. Como Casper no ha asustado a nadie este año, deberá conseguirlo al menos una vez antes del día de Navidad, si no, perderá todas sus licencias para asustar...





EL DESEO DE WAKKO

Warner Bros. Cine en Familia
Precio: 1.995 ptas.

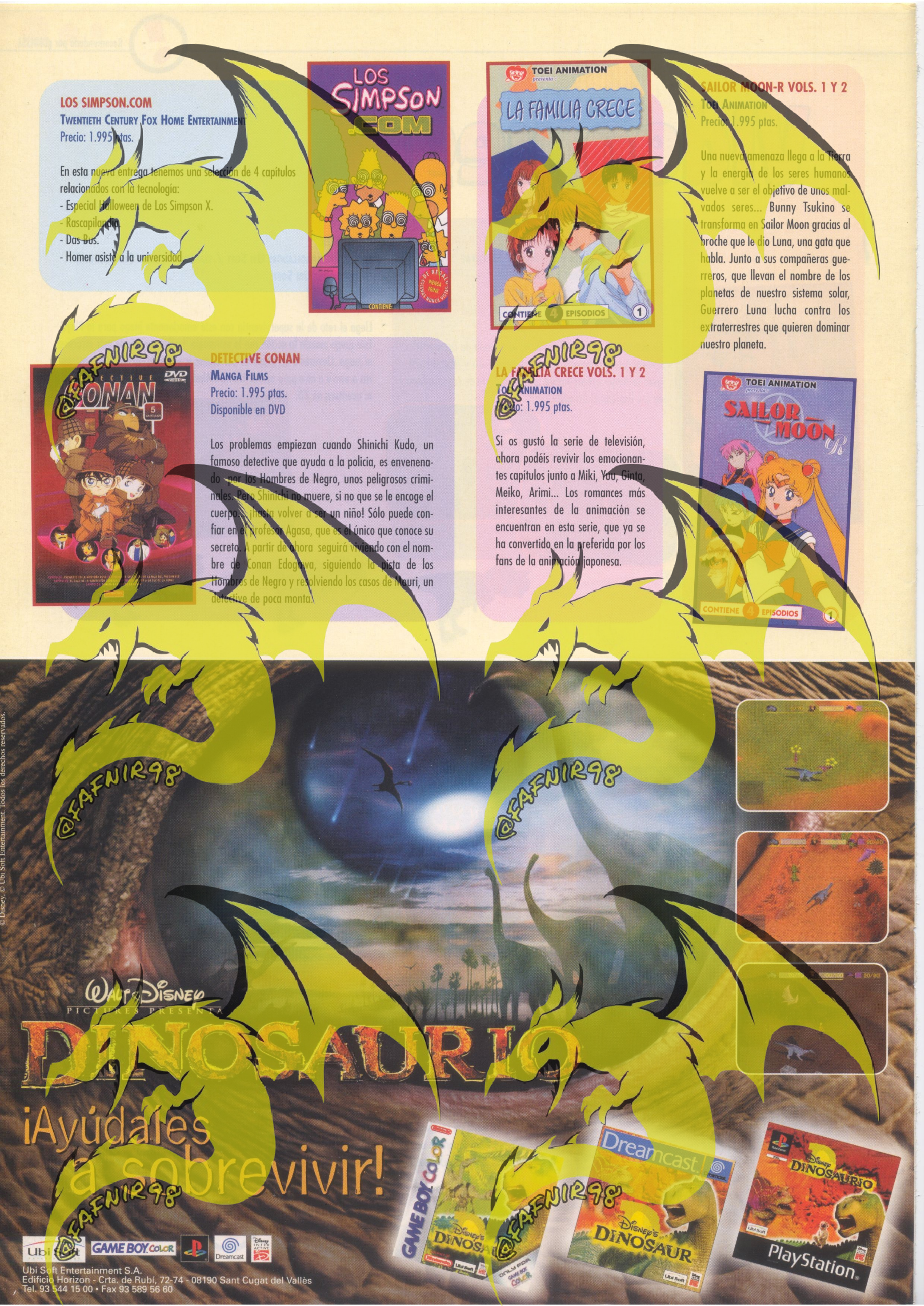
Una vez más los hermanos Warner (Yakko, Wakko y Dot) vuelven a la carga con nuevos y divertidos enredos en la villa Acme. En ella, sus habitantes están sometidos por el terrible Barón Von Plotz. Pero un día aterriza un hada madrina... Los hermanos Warner se ponen en camino junto a Pinky y Cerebro, Slappy, Skirrel y un montón de Animaniáticos más.

TOY STORY 2
LOS JUGUETES VUELVEN A LA CARGA

Buenavista Home Entertainment / Walt Disney Home Video

En esta nueva aventura, los juguetes se quedan solos en vacaciones porque Andy ha ido a un campamento. Entonces, un coleccionista rapta a Woody, ya que nuestro vaquero es un juguete clásico de mucho valor. Buzz y los demás se pondrán en marcha para salvarle de convertirse en una pieza de museo. ¿Lo conseguirán?





LOS SIMPSON.COM
TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
Precio: 1.995 ptas.

En esta nueva entrega tenemos una selección de 4 capítulos relacionados con la tecnología:
- Especial Halloween de Los Simpson X.
- Rascapilandia.
- Das Bus.
- Homer asiste a la universidad.

DETECTIVE CONAN
MANGA FILMS
Precio: 1.995 ptas.
Disponible en DVD

Los problemas empiezan cuando Shinichi Kudo, un famoso detective que ayuda a la policia, es envenenado por los Hombres de Negro, unos peligrosos criminales. Pero Shinichi no muere, si no que se le encoge el cuerpo... ¡hasta volver a ser un niño! Sólo puede confiar en el profesor Agasa, que es el único que conoce su secreto. A partir de ahora seguirá viviendo con el nombre de Conan Edogawa, siguiendo la pista de los Hombres de Negro y resolviendo los casos de Mouri, un detective de poca monta.

LA FAMILIA CRECE VOLS. 1 Y 2
TOEI ANIMATION
Precio: 1.995 ptas.

Si os gustó la serie de televisión, ahora podéis revivir los emocionantes capítulos junto a Miki, You, Ginta, Meiko, Arimi... Los romances más interesantes de la animación se encuentran en esta serie, que ya se ha convertido en la preferida por los fans de la animación japonesa.

SAILOR MOON-R VOLS. 1 Y 2
TOEI ANIMATION
Precio: 1.995 ptas.

Una nueva amenaza llega a la Tierra y la energía de los seres humanos vuelve a ser el objetivo de unos malvados seres... Bunny Tsukino se transforma en Sailor Moon gracias al broche que le dio Luna, una gata que habla. Junto a sus compañeras guerreros, que llevan el nombre de los planetas de nuestro sistema solar, Guerrero Luna lucha contra los extraterrestres que quieren dominar nuestro planeta.



22
DIBUCONCURSO
PIOLIN
Piolín está dispuesto a dar la vuelta al mundo en 80 días para encontrar las 80 huellas felinas. Pero no está solo, le acompañan los personajes más famosos de las Looney Tunes: Silvestre, Bugs Bunny, el Pato Lucas...
EL PRIMER LARGOMETRAJE DE PIOLIN
SORTEAMOS 10 CINTAS DE VÍDEO
¡ACOMPÁÑALES EN LA AVENTURA MÁS LOCA DE LA WARNER!
Puedes ganar una de las 10 cintas de vídeo de La vuelta al mundo de Piolín si nos envías tus datos a:
Dibuconcurso Piolín
Revista ¡Dibus!
c/ Fluvià nº 89
08019 Barcelona
YA A LA VENTA DESDE EL 1 DE DICIEMBRE
Y recuerda que tienes hasta el 31 de enero para enviarnos tus cartas.
WARNER BROS. CINE EN FAMILIA

PASATIEMPOS



¿HAS SIDO BUENO ESTE AÑO? En ¡Dibus! sabemos que sí, y por eso los Reyes Magos de Oriente seguro que te traen un montón de regalos, pero hasta entonces estás invitado a unirte a nuestra especial cabalgata de Reyes donde ha habido algún que otro contratiempo. ¿Verdad que nos vas a ayudar a resolverlos?

Soluciones en la pág. 80 de esta revista.

Dibujo: Francis Portela **Color:** Estudio Din&mita



A EL SABOTEADOR RIGOBERTO VUELVE A LA CARGA

Sí, según los informes que nos han pasado, nuestro saboteador es un "cambiador de carteles" de fama internacional y, cómo no, no se ha podido resistir a cambiar las letras del cartel de la cabalgata por su número correspondiente a la situación en el abecedario. ¡No dejes que el saboteador se salga con la suya! ¡Informa a todo el mundo de lo que pone realmente en el cartel!

B GOLOSINAS DE LETRAS

En esta cabalgata consigue más golosinas el que antes soluciona esta sopa de letras relacionada con estas fechas. ¿Serás tú?

C ¿YA EMPEZAMOS CON LOS SABOTAJES?

Parece que nuestro habitual saboteador ha vuelto a hacer de las suyas y ha cambiado el orden de las letras del cartel que hay en el zepelín del pobre **Teodoro**, pero como ya eres experto en esto, las colocarás en su sitio y todo el mundo podrá ver lo que pone. ¿A que sí?

D ERROR DE SITUACIÓN

En efecto, nuestros reyes no se han fijado muy bien al subirse a la carroza y no se han situado en el puesto que les correspondía según el nombre que pone debajo... ¿Nos dices qué nombre corresponde a cada rey y así miles de niños no vivirán con la duda de cuál es cada uno de ellos?

E ¿CÓMO LLEGAR?

Aunque **Mónica** y **Edu** sean los alumnos más aventajados de su clase, el sentido de la orientación no es algo que precisamente les sobre y, como era de esperar, no saben llegar a la cabalgata; por eso te piden tu inestimable ayuda para llegar antes de que se acaben todos los caramelos. ¿Sabrás ayudarles?

DINOKID

David Ramírez

SEÑOR PIZARRA, EL TRABAJO SOBRE LOS MINERALES QUE TENÍAMOS QUE ENTREGAR HOY...

¿SÍ?

SE LO COMIÓ EL PERRO DE MI VECINO AYER.

¿QUÉ?

BUENO, DINOKID, CONFÍO EN QUE LO HABRÁS SOLUCIONADO DE ALGUNA MANERA, ¿NO?

CLARO.

ME TRANSFORMÉ EN TIRANOSAURIO Y ME COMÍ AL PERRO.

NO VOLVERÁ A OCURRIR.

VAYA, EL LAVAVAJILLAS SE HA ACABADO. ¿PUEDES IR A COMPRAR?

¡VOY VOLANDO!

¡YA ESTOY AQUÍ!

¿TAN PRONTO?

HE IDO VOLANDO.

¡Dibus! Nº 11

¡No te pierdas tu cita con ¡DIBUS! dentro de 30 días!

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- **Dibuartistas**, no os perdáis el próximo número de ¡Dibus! porque venimos con un regalo espectacular que no podéis dejar escapar. Y además...
- Una nueva sección a través de la que sabremos cómo son en realidad los dibujantes...
- Un reportaje muy especial que pasará revista a uno de los mayores fenómenos del momento.
- Os presentaremos a un personaje muy querido por todos en el mundo de la animación.

SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

¿YA EMPEZAMOS CON LOS SABOTAJES?

Feliz año nuevo.

EL SABOTEADOR RIGOBERTO VUELVE A LA CARGA

Cabalgata de reyes.

ERROR DE SITUACIÓN

El primero es **Gaspar**, el segundo es **Baltasar**, y el tercero es **Melchor**.

GOLOSINAS DE LETRAS





¿CÓMO LLEGAR?




Published by
RAREWARE
DONKEY KONG COUNTRY
GAME BOY COLOR
Nintendo
POR FIN, EL GRAN CLÁSICO DE NINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY
A TODO COLOR
EN EXCLUSIVA PARA GAME BOY COLOR.
¡Ayuda al gran Donkey Kong a encontrar todas sus bananas!
Y disfruta donde quieras de este clásico con espectaculares
gráficos, nuevos niveles y modos de juego.
GAME BOY COLOR
Nintendo
© 2000 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is trademark of Rare.
con textos de pantalla en castellano
www.nintendo.es
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR


Teletubbies
Disfruta la Navidad con tus amigos los Teletubbies
No te pierdas ninguna de las aventuras de Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa y Po
Inédita en televisión
1
Hora de duración
Los Teletubbies y la nieve
Ya están aquí para jugar contigo, ¡Son los Teletubbies, tus nuevos amigos!
Family Video
¡Ya a la venta!
P.V.P. Recomendado 1.995 Ptas.
¡Vamos a cantar con los Teletubbies!
Los teletubbies te desean Feliz Navidad
¡Pídelas ya y completa tu colección!
El mejor regalo para los más pequeños
Ragdoll
Family Video
BBC
ESCANEO REALIZADO POR @FAFNIR98